



Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño

“Modelado 3D de un sistema de personajes basados en una reinterpretación de la vaca loca”.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico.

Autor:

José Andrés Ruilova Castro

Cedula:

0104196662

Director:

Mgst. Ernesto Antonio Santos León

CI: 0103895793

Cuenca - Ecuador

26/11/2018



1. Resumen.

El proyecto se enfoca en la reinterpretación de la vaca loca como símbolo de entretenimiento de los pueblos andinos, para de esta manera llegar al público meta con el uso de herramientas tecnológicas de diseño como el modelado en 3d y la animación para la concreción de personajes.

Propone la elaboración de video y la animación como medio publicitario y efectivo a la hora de describir un personaje, analiza las nuevas plataformas de comunicación y publicidad con los que se puede promocionar los personajes.

Aplica la gráfica en productos que son del gusto del público objetivo y están presentes en su contexto escolar y social, reforzando el alcance y objetivos planteados para dar a conocer el producto.

Palabras claves: Diseño de Personajes. Vaca Loca. Modelado 3d. Articulación. Animación. Video. Interactividad.



2. Abstract

The project focuses on the reinterpretation of “La vaca loca” as a symbol of entertainment of the Andean people, in order to reach the public with the use of technological design tools such as 3D modeling and animation for the realization of characters.

It proposes the elaboration of video and animation as a resource for advertising and an effective use describe a character, analyzes the new communication and advertising platforms with which the characters can be promoted.

Applies the image in products that are of the target audience's interest and are present in their school and social context, reinforcing the scope and objectives set to publicize the product.

Keywords: Character design. Crazy Cow. 3d Modeling. Joint. Animation. Video. Interactivity.



Índice

3. Tabla de contenido

1. Resumen.....	2
2. Abstract.....	3
4. Agradecimiento.	8
5. Objetivo General.....	9
6. Antecedentes.....	9
7. Capítulo 1: Personajes de las Fiestas populares en Ecuador.	11
La fiesta popular ecuatoriana.....	11
7.1.1. Los personajes en la fiesta popular ecuatoriana.	11
7.1.2. La fiesta popular en la provincia del Azuay.....	15
La vaca loca	17
7.1.3. Diseño de la vaca loca	18
7.1.4. Registro fotográfico.....	19
8. Capítulo 2: La Creación de Personajes su diseño y contexto.	25
Descripción	25
Personaje literario	25
Interpretación del Personaje.....	26
Backstory.	30
9. Capítulo 3: Animación de Personajes.....	30
Principios de la animación.	30
Técnicas animación digital	31
La animación 3d	31
9.1.1. Pre- Producción.....	35
9.1.2. Modelado 3D de personajes.	36
9.1.3. Set up (esqueleto que le permitirá que el personaje se mueva)	38
9.1.4. Texturas, materiales, cromática.....	39
9.1.5. La iluminación.	40



9.1.6.	Movimientos de cámara, Planos fotográficos.....	42
9.1.7.	Renderizado.	43
9.1.8.	Postproducción.	44
9.1.9.	La animación en la publicidad.....	44
	Homólogos.....	45
10.	Capítulo 4: Desarrollo de personajes.....	52
	Concepto y condicionantes.	52
	Primer personaje.....	55
10.1.1.	Backstory 1	55
10.1.2.	Bocetos Iniciales.....	56
10.1.3.	Modelado, malla poligonal.	57
10.1.4.	Texturizado y Renderizado.....	64
	Segundo personaje.	67
10.1.5.	Backstory 2.....	67
10.1.6.	Bocetos.....	68
10.1.7.	Modelado malla poligonal.	71
10.1.8.	Texturizado y renderizado.	76
	Tercer personaje.....	79
10.1.9.	Backstory 3.....	79
10.1.10.	5.4.2 Bocetos.....	80
10.1.11.	Modelado, malla poligonal.	83
10.1.12.	Texturizado y renderizado.	87
	Animación 3d.	90
10.1.13.	Colocación de esqueleto interno	90
10.1.14.	Blend shapes o combinación de formas (Modelado para gesticulación.)	91
11.	Conclusiones.	99
12.	Bibliografía:.....	101
13.	Linkgrafía:	101
14.	Anexos.....	102
15.	Glosario:	107



Cláusula de Propiedad Intelectual

José Andrés Ruilova Castro, autor/a del trabajo de titulación “Modelado 3d de un sistema de personajes basados en la reinterpretación de la vaca loca”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 03 de Abril de 2019

José Andrés Ruilova Castro

C.I: 0104196662



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

José Andrés Ruilova Castro en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Modelado 3d de un sistema de personajes basados en la reinterpretación de la vaca loca", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 03 de Abril de 2019

José Andrés Ruilova Castro

C.I: 0104196662



4. Agradecimiento.

La experiencia en el campo laboral y como en el de estudiante me ha enseñado que uno como persona y parte de esta sociedad tiene la obligación de contribuir para mejorarla.

Agradezco a la Universidad de Cuenca, la Facultad de Artes y en especial a la Escuela de Diseño tanto como a los docentes que la conforman por cultivarnos y permitirnos formar parte de esta hermosa profesión. Un agradecimiento especial para el profesor Ernesto Santos por toda la ayuda y tutoría brindada durante todos los ciclos de la carrera y especialmente en este proyecto.

Agradezco por el apoyo incondicional a mi esposa Marcela, mis hijas Valentina e Isabella, y a mi madre por darme el camino a seguir. A mis amigos, compañeros, jefes, clientes y maestros que han colaborado de manera directa e indirecta con este proyecto.



5. Objetivo General

Diseñar un sistema gráfico, para rescatar las tradiciones culturales.

Objetivos específicos

- Investigar sobre los principales personajes de la fiesta popular en Ecuador, sus características connotativas y denotativas.
- Diseñar un sistema de tres personajes, utilizando nuevas herramientas de diseño como el modelado y animación 3d.
- Aplicar los diseños generados en objetos de uso colectivo en niños y jóvenes y publicitarlos.

6. Antecedentes

Como antecedentes se ha realizado varias propuestas de modelado y animación 3d con personajes culturales en varias regiones del mundo, países que valoran su cultura y sus raíces incluso muchos de los trabajos han sido llevados al cine, la televisión, cuentos, libros etc.

A continuación, una muestra gráfica:

En Europa: países nórdicos



Personajes de la película "Enredados – Disney".

Fuente: <http://zonatrailer.com/2010/los-personajes-de-enredados-rapunzel/>



Estos personajes de la película Enredados de Disney son vikingos, una cultura de guerreros nórdicos que dominó por un gran período la zona de países como Dinamarca, Noruega y Suecia, países que se sienten culturalmente representados con estos personajes.

Su vestimenta costumbres, dialecto, carácter y forma de vida han marcado la diferencia, haciéndolos reconocidos mundialmente.



Personajes de la película “Como entrenar a tu dragón – Disney”.

Fuente:http://www.mi9.com/wallpaper/free-how-to-train-your-dragon-desktop-wallpaper_81378/



Personajes de la película “Como entrenar a tu dragón – Disney”.

Fuente:http://www.mi9.com/wallpaper/free-how-to-train-your-dragon-desktop-wallpaper_81378/



7. Capítulo 1: Personajes de las Fiestas populares en Ecuador.

La fiesta popular ecuatoriana.

La práctica de las celebraciones o fiestas paganas en Ecuador es antigua, incluso algunas de estas se realizaban desde antes de la llegada de los Incas, la mayoría eran de culto y agradecimiento por los beneficios obtenidos por los dioses. Con la llegada de los españoles estos encontraron en las fiestas populares su aliado para “imponer” su religión y conseguir seguidores de su dogma.

“Toda fiesta se constituye a partir de un paquete de acciones y actuaciones realizadas por una colectividad en forma extraordinaria (no cotidiana), aunque generalmente periódica y más o menos codificada. Estas acciones recuerdan momentos fundamentales de la memoria común o propician situaciones esperadas por los participantes. Por tanto, entre ellos hacen circular una intensa carga simbólica, instauran un espíritu especial de emotividad compartida, exaltan la imagen de un nosotros y reafirman los lazos de integración social”. (Pereira, 2009, pag.21)

La fiesta popular en su mayoría nos remite a un acto de festejo u celebración en la que participamos como sociedad y como parte de una cultura, esta nos divierte, representa, recuerda y hace intensificar los lazos colectivos para una transmisión y recepción de mensajes a través de la experiencia compartida.

Para (Pereira, 2009) los ecuatorianos siempre tenemos algo que celebrar y estamos dispuestos a hacerlo; menciona que el calendario festivo revela no sólo la diversidad de fiestas registradas, sino también la existencia de variaciones en la forma de celebración, dependiendo de dónde, qué y quiénes las celebren.

Por este motivo y descripción se considera que una definición única de fiesta popular tradicional sería demasiado amplia o demasiado restrictiva para ser de utilidad teórica o práctica; en realidad él opina que el concepto de fiesta popular tradicional nos remite a un conjunto de eventos diversos cuyos significados e interpretaciones, pueden ser igualmente variados.

7.1.1. Los personajes en la fiesta popular ecuatoriana.



Por lo general en cada fiesta o celebración existe un personaje por el cual se realiza un evento ya sea este religioso o pagano, el personaje principal viene acompañado de varios rituales, baile, música, gastronomía y demás costumbres.

Entre los personajes más representativos en las fiestas religiosas y paganas tenemos, **la mama negra, taita carnaval, diablo huma, la diablada, etc.**, cada uno contiene más personajes dentro de su celebración y tiene distintas representaciones o interpretaciones que dependen de la creatividad e ingenio del pueblo o persona encargada en su representación.

Como lo dice (Pereira, 2009) es muy importante rescatar que en la época actual se mantenga muchas de estas celebraciones y los personajes que están en estas. Los personajes que están en las celebraciones tienen una gran carga cultural tanto como conceptual, esto sumado a la diversidad de clima y regiones en el Ecuador hacen que haya una infinita variedad en las formas, colores y texturas de sus diseños, haciendo que estos sean dignos de admiración y una gran fuente visual para la aplicación en diversos campos del diseño contemporáneo.



Mama Negra

Fuente: <http://www.codeso.com/PrensaEcuador/090915-Traffic-News-Cotopaxi-Se-acerca-fiesta-Mama-Negra.html>



Diablo Huma

Fuente: http://storify.com/gabriela_pineda/folklore-ecuatoriano-identidad-ecuatoriana-y-cultu/embed



Taita Carnaval Guaranda

Fuente: http://www.nowtopians.com/wp-content/uploads/2011/04/taita-de-carnaval_3418.jpg



Cucurucho, procesión de Viernes Santo, Semana Santa, Quito

Fuente: <http://www.andes.info.ec/sites/default/files/styles/large/public/cuatro.jpg?itok=hlpAjMzt>



Curiquingue

Fuente: <http://especiales.elcomercio.com/planeta-ideas/ideas/5-de-octubre-2014/mascaras-rostros-mama-negra-Ecuador>



7.1.2. La fiesta popular en la provincia del Azuay.

FIESTAS DE SANTOS Y SANTAS (Según la Revista del Instituto Azuayo de folklore. 1968)

Azuay

Fiesta del Patrón Santiago. - Esta fiesta se celebra en el cantón Gualaceo cada dos años, en vista del alto costo de los disfraces y la dificultad de organización y sus ensayos. Es una fiesta llena de colorido y con muchas reminiscencias peninsulares. La víspera hay una procesión con la imagen sagrada por las calles de la ciudad.

En esta fiesta se representa desde 1936 un drama sobre la guerra entre moros y cristianos, que es una adaptación hecha de una obra literaria.

En Llacao parroquia del cantón Cuenca, se celebra la fiesta en honor de San Lucas, entre el 19 y el 23 de octubre.

En Llachsún localidad del cantón Paute se celebra la fiesta en honor de San Miguel. Esta fiesta está organizada por los síndicos.

Azuay / Fiestas Marianas.

En la caldera parroquia de Sinincay, cantón Cuenca, el segundo domingo de pascua se escenifica una especie de combate entre dos fuerzas armadas. Cada bando crea sus propias armas: aviones, barcos, tanques, etc. Los participantes visten uniformes militares. Antes de comenzar la batalla se realiza un desfile de todos los participantes, con una imagen de la Virgen del Rosario, la patrona del lugar.

En San Cristóbal parroquia del cantón Paute el 4 de agosto se celebra la fiesta en honor de la Virgen de las Nieves. Quienes se encargan de la organización son regidores, fiscal mayor, fiesta alcalde. La fiesta comienza la víspera con la presencia de la **vaca loca, perro loco, gallo loco**.

En Baños parroquia del Cantón Cuenca se celebra la fiesta en honor de la Virgen de Guadalupe, el segundo domingo de enero, quienes organizan esta fiesta son los priostes. La víspera hay quema de chamiza y fuegos artificiales. Hay escaramuza y contradanza, misa y procesión.



Otra celebración se realiza el 8 de septiembre, fecha en la cual acuden muchos romeros. Hay disfrazados; además de los ya conocidos payasos, viejos, cañarejos, monos, están también las niñas señoritas, los colombinos y gitanas.

En Uzhupud localidad de Chicán, del cantón Paute se venera a la Inmaculada Concepción. En la zona de El Cajas se venera a la llamada Virgen del Cajas.

Azuay / Corpus

El corpus propiamente Corpus Christi es la fiesta que celebra la institución de la Sagrada Eucaristía.

El Septenario. - es una fiesta auspiciada por la Iglesia. Se celebra siete días después del Corpus. Cada día está a cargo de un prioste usualmente corporaciones.

El ambiente del septenario está dominado por los fuegos artificiales de toda clase, la venta de dulces de corpus, juegos al azar como las maracas.

Azuay / Semana Santa

En algunos lugares del Azuay conservan la costumbre del llavero. Un prioste designado para tal función debe velar durante toda la noche del jueves santo, cuidando el sagrario, para ello ha recibido las llaves de manos del sacerdote. Al día siguiente el llavero devuelve la llave al sacerdote, y se inicia las ceremonias del viernes santo.

Luego de la ceremonia de las tres horas, el llavero invita a todos los acompañantes a servirse las *uyanzas* del domingo de gloria.

Carnaval

El carnaval se celebra entre febrero y marzo. La fijación de la fiesta depende de la semana santa. Actualmente se está volviendo una tradición familiar, sin el uso de las calles para mojar a los transeúntes. Las comidas típicas del carnaval son el chanco y sus derivados, el mote pata, el dulce de higos, todo ello acompañado frecuentemente con copiosas bebidas de licores.

Azuay / Navidad

La principal fiesta popular y navideña en la provincia del Azuay es el pase del Niño, que es una especie de procesión que se hace en honor de una imagen del Niño Dios, se lo traslada de un hogar a una iglesia, donde se pasa una misa. De este hecho recibe el nombre de pase, aunque también se lo suele conocer como



pasada. Cuando la imagen pertenece a una iglesia, la procesión sale y regresa al mismo lugar.

La vaca loca

Uno de los personajes casi infalible en fiestas populares de carácter religioso o pagano es la vaca loca, parte fundamental en la pirotecnia que generalmente se presenta las vísperas de la fiesta.

Como referente histórico Tamara Landivar antropóloga y encargada de la reserva etnográfica del Banco Central de Ecuador, nos comenta que no existe una fecha específica de la creación de este personaje, y según un estudio antropológico su función era la de hacer una burla o mofa al español en la época colonial, especialmente a las autoridades simulando un toreo entre ellos persiguiéndolos y “asustándolos”.

En las fiestas contemporáneas este personaje generalmente es auspiciado por el **prioste** de la fiesta, Tamara Landivar comenta que mientras mayor es el número de vacas locas en una fiesta mayor es la devoción o cariño por parte del prioste, generalmente estas figuras tienen diferentes formas, colores, materiales, pintura, manera de colocarla o cargarla esto dependiendo del lugar o provincia donde se elabore. No existe un esquema o modelo a seguir en su diseño, cada vaca loca tiene un estilo dependiendo de la creatividad de su creador.



Vaca loca.

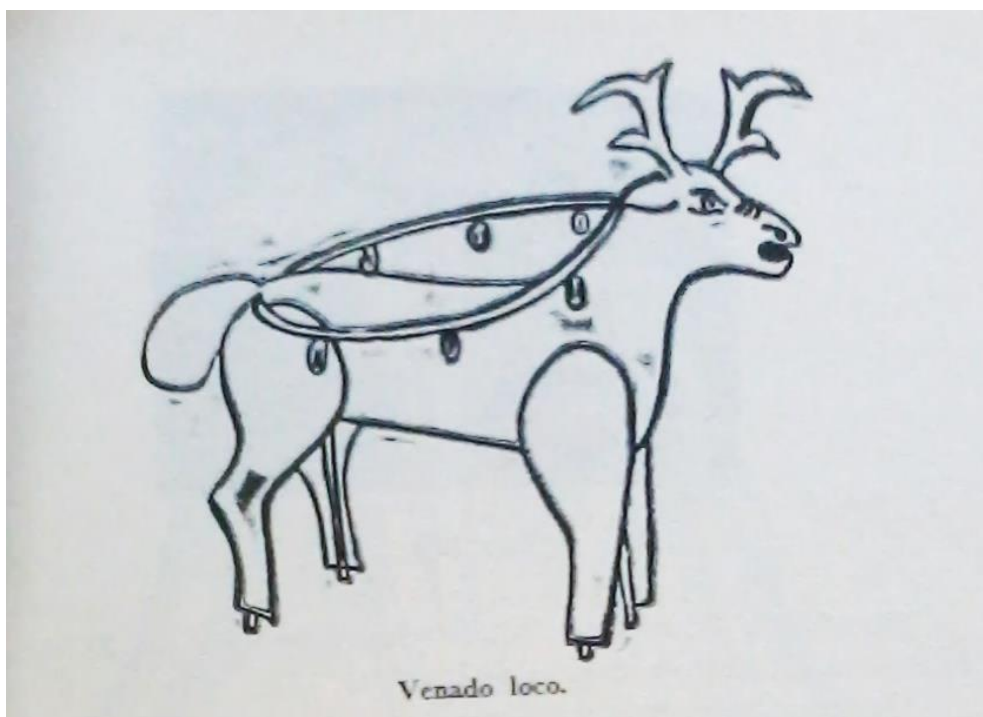
Fuente: Revista del Instituto Azuayo de folklore. 1968



7.1.3. Diseño de la vaca loca

Según (Galindo, 1989) Su estructura se caracteriza por un armazón de **carrizo**, madera o metal, que simula el esqueleto de una vaca, esta es llamada también “toro gente” y está cubierto de cuero de vacuno, papel, metal, cartón o cualquier material y decoración definida por la creatividad que ponga la persona quien la confecciona, bajo esta misma temática en la pirotecnia existen varios personajes:

“Caballo loco, Venado loco, Dama y Chagra, están confeccionados de carrizo el mismo que le han dado la forma de caballo con jinete, Venado, Chazo o Damas”. (Revista del Instituto Azuayo de folklore, 1968, pág. 62).



Venado loco.

Fuente: Revista del Instituto Azuayo de folklore. 1968

Al armarse esta estructura se colocan a su alrededor varios cohetes conocidos como **ratones**, **silbadores**, **palomas**, luces de bengala atados a una mecha que al ser encendidos entretienen al público con su gran colorido. Las luces, sonidos y persecución del vaquero provocan temor y alegría.

El vaquero o “alzador de la vaca” es la persona encargada en cargar en sus hombros a la vaca loca una vez encendida sosteniendo por sus extremidades superiores haciéndole “bailar” y persiguiendo a los espectadores gritando *jhushco*,



hushco hushcuuuuu! (esta expresión se utiliza para que las personas se dispersen), a este acto tradicional se lo llama “*quema de la vaca loca*”.

7.1.4. Registro fotográfico

Se ha permitido por parte del Museo Pumapungo hacer un registro fotográfico en el cual identificamos varios modelos de la vaca loca dependiendo la provincia donde se elaboran.



Vaca loca provincia de Azuay. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



Vaca Loca provincia de Cotopaxi. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



Vaca loca provincia de Latacunga. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



Vaca loca provincia de Cotopaxi. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



Vaca loca provincia de Cotopaxi. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



Vaca loca provincia de Cotopaxi. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



Vaca loca provincia de Cotopaxi. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



Vaca loca provincia de Cotopaxi. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



Vaca loca provincia de Cotopaxi. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



Vaca loca provincia de Azuay. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



(Vaca loca de Metal) Provincia de Tungurahua. **Fuente:** Andrés Ruilova 2018



8. Capítulo 2: La Creación de Personajes su diseño y contexto.

Descripción

De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, RAE (www.rae.es), personaje es "cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etcétera, que intervienen en una obra literaria, teatral o cinematográfica".

La creación de personajes humanos, simbólicos, sobrenaturales, etc., tienen como fundamento describir ya sea con texto (personaje literario) o gráficamente (ilustración, modelado 3d, comics, etc.), las cualidades tanto físicas, emocionales, psicológicas y tener en claro sus modismos, su forma de hablar, sus características personales y el entorno en el que vive o se desarrolla la historia del personaje que se pretende describir.

Personaje literario

En este personaje el narrador es el que le da cualidades y características, esto significa que cada vez que se vea la representación gráfica de un personaje literario este ha sido moldeado por el narrador a través de su palabra escrita.

Estos personajes en su mayoría ficticios y que no solo nacen de la literatura sino también de cuentos populares y leyendas, entre las obras de literatura que se han hecho famosas por su personajes está: *Frankenstein* escrita por Mary Shelley publicada en 1818, *Drácula* escrita por John William Polidori, 1819, *Don Quijote de la Mancha* escrita por el español Miguel de Cervantes Saavedra en 1615.



Frankenstein's monster

Fuente: <http://www.flashbackuniverse.com/blogImages/MondayMisc/Frankenstein/frankenstein2.gif>



Don Quijote de la Mancha y Sancho Panza, 1863, de Gustave Doré.

Fuente:http://paintingandframe.com/prints/gustave_dore_don_quixote_and_sancho_panza_illustration-12939.html

Interpretación del Personaje

En la entrevista con Galo Torres catedrático de la carrera de cine en la Universidad de Cuenca él dice: *“la interpretación de un personaje de acuerdo al contexto o plataforma en la que se desarrolla tendrá una diferente connotación”* esta coincide con el texto a continuación.

El arte de la interpretación de personajes ha variado muy subjetivamente a lo largo de los siglos, y con él la visión crítica del mismo, es decir, la teoría de la interpretación. De hecho observamos que, aunque los actores siempre han perseguido el mismo objetivo, esto es, hacer el personaje “de verdad”, con el fin de que el espectador pudiese creer, o al menos aceptar, que lo que ve en el escenario “pasa de verdad”, lo cierto es que el concepto de verdad en escena no ha sido el mismo en todas las épocas. Naturalmente, el actor “construye” el personaje a partir de códigos de interpretación específicos de cada época (aunque sólo sea para transgredirlos), es decir en cada momento histórico existen formas muy diferentes



de plasmar una cultura, con todo lo que conlleva de elementos ideológicos, psicológicos, artísticos, etc., e incluso posibilidades tecnológicas distintas. (Bernal, 2004)

La interpretación no es simplemente una **mimesis** del personaje porque se estaría de alguna manera **banalizando**, existen formas diferentes de hacer que el personaje se vincule con el público o espectador, ya sea esta la televisión el cine o plataformas nuevas como el internet y las redes sociales que influyen a la hora de dar a conocer un servicio o producto.



Bela Lugosi - 1931 película "Drácula"

Fuente: <http://robotania.com/wp-content/uploads/2012/03/dracula.jpg>



Gary Oldman interpreta Drácula en Drácula (1992)

Fuente: <http://www.panorama.com.ve/uploads/dracula2.jpg>



Drácula (Ilustración Denis Fleitas Brasil)

Fuente: <https://blogallangraphic.wordpress.com/?archives-list=1>



Drácula (serie femenina juvenil Monster High)

Fuente: http://es.monsterhigh.wikia.com/wiki/Archivo:Draculaura_perfil.jpg

1.1 Diseño de personaje Arquetipos, Estereotipos, Alter egos

Según (McKee, 2011) en su libro “El guion” las historias arquetípicas nos muestran un universo amplio por descubrir un mundo desconocido e inimaginable, nos hacen sentirnos atraídos como un explorador en la selva atraído tanto por su contenido como por los personajes que lo representan.

Las historias estereotipadas en cambio vienen a ser todo lo contrario, según el autor, estas carecen tanto de contenido como de forma, se reduce a una experiencia limitada de una cultura específica.

No existe “normas” a la hora de construir o diseñar un personaje lo que existen son parámetros, tomando los conceptos mencionados no necesariamente un estereotipo puede llegar a ser un **cliché** y un arquetipo es lo ideal a la hora de diseñar un personaje o su historia, por ejemplo, en la comedia un estereotipo resulta ser muy gracioso cuando este rompe su concepto y realiza una acción no esperada, la base fundamental de la comedia es lo inesperado.



Backstory.

Una de las partes fundamentales en la creación de personajes es el Backstory, o lo que está detrás del personaje, todo lo que encierra su psicología y personalidad. Habría que hacerse las preguntas como: ¿de dónde viene?, ¿qué rol desempeña?, ¿cuál es su carácter?, todo esto ayudará a definir rasgos que serán representados gráficamente en su diseño.

The character bible is the document that ensures everyone is on the same page when it comes to dealing with these characters. Its name, the “bible,” gives you a clue about how important this document really is. Using brainstorming techniques discussed earlier, you start by creating the broad strokes of the character’s makeup and get a clear visión of some of the big picture issues. What do they look like? What role do they play? (Tood, 2007).

El autor señala que para la creación del personaje su backstory tendría que estar presente y verse reflejado en los mínimos detalles del personaje, la lluvia de ideas ayuda para la construcción de esta guía que será el punto de partida en la creación del personaje.

9. Capítulo 3: Animación de Personajes.

Principios de la animación.

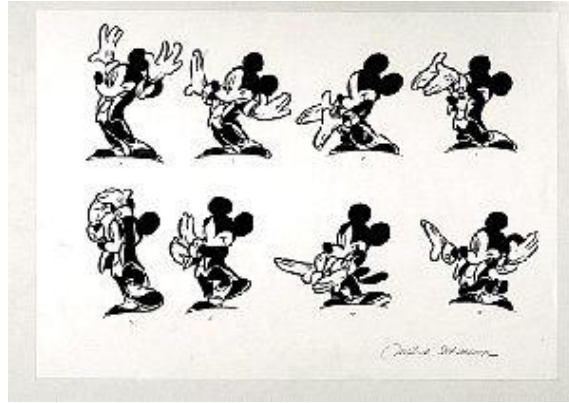
Para referirse a la animación como concepto es necesario citar la definición de que: *“El principio básico de la animación puede definirse como un proceso que crea en el espectador la ilusión de movimiento mediante la presentación de imágenes secuenciales en una sucesión rápida.”* (Andrew Chong, 2010).

Como en muchos casos en artistas y diseñadores se ha buscado que sus obras y personajes “cobren vida”, esta fue la idea y motivación para que desde finales del siglo XVII se de los primeros experimentos con dibujos hechos a mano y finalmente se den los inicios del cine con la creación de inventos como el “zoótropo creada en 1834 por William George Horner,”, que ayudaba a mover unas imágenes en secuencia dando la sensación de movimiento, para que años después se mantenga este principio con los **flip books** y se reemplacen los materiales aumentando un sistema de audio a este invento lo llamaron “Kinetoscopio creado por Thomas Edison”.

Bajo este concepto de imágenes en secuencia se empezó a experimentar con la cámara que captaba imágenes reales y la animación como medio de



entretenimiento de las masas de la mano de Walt Disney y los estudios Fleischer. *“La animación paso de utilizar sencillos dibujos y manipular objetos a realizar complejas imitaciones de la vida.* (Andrew Chong, 2010).



flip books, Mickey Mouse. Walt Disney. **Fuente:** <https://www.pinterest.com/carolebear1945/mickey-mouse/>

Técnicas animación digital

Con la aparición de los ordenadores o computadoras aceleran el proceso de la animación facilitando su realización, entre las técnicas actuales para la animación de personajes resaltan:

Stop Motion. Que consiste en la toma de fotografías consecutivas para crear una historia y luego editarlas a video teniendo el efecto de animación.

Animación 2D. El término 2D refiere a la utilización de 2 dimensiones (x/y) para la elaboración de gráficos los que son manipulados digitalmente para su animación, a esta la conocemos normalmente como caricaturas en la que su gráfica predomina la utilización de la línea y los colores planos.

Animación 3D. El término 3D hace referencia a la utilización de 3 dimensiones (x/y/z) para la realización de imágenes, esta es una animación mucho más compleja en la que intervienen muchos factores y técnicas desde el modelado, iluminación, movimientos, dando muchas de las veces un resultado hiperrealista dependiendo lo que se quiera lograr.

La animación 3d

La animación 3d encierra varios conceptos que se han venido manejando desde sus inicios con Walt Disney *“la animación digital no se limita a entretener al público*



de la televisión y del cine. El desarrollo paralelo de la tecnología ha permitido que la animación esté presente en muchos ámbitos de la vida moderna, desde en el instrumental médico hasta en los juguetes para guarderías”. (Andrew Chong, 2010).

El software 3D y las nuevas generaciones de ordenadores están cambiando la forma de hacer arte. Las composiciones digitales actuales son un desafío para el intelecto y la naturaleza creativa del artista. El modelado y la animación 3D, conforman una de las disciplinas de mayor futuro. Existen muchas habilidades que un animador debe adquirir y controlar: dibujo, pintura, modelado 3D, iluminación, aplicación de texturas, cinematografía, sincronización de audio y animación de personajes. Es difícil encontrar otra disciplina que precise un rango tan amplio de creatividad, conocimientos y habilidad técnica. (Ratner, 2005)

Para el proceso de modelado y animación por computadora existen software adecuados, unos que engloban todo el proceso de animación y otros destinados a diferentes funciones entre los más reconocidos tenemos.

Autodesk 3ds Max.



Autodesk 3ds Max. **Fuente:** www.autodesk.com/products/autodesk-3dsmax

Autodesk 3ds Max (anteriormente 3D Studio Max) es un programa de creación de gráficos y animación 3D desarrollado por Autodesk, en concreto la división Autodesk Media & Entertainment (anteriormente Discreet). Creado inicialmente por el Grupo Yost para Autodesk, salió a la venta por primera vez en 1990 para DOS.



3ds Max, con su arquitectura basada en plugins, es uno de los programas de animación 3D más utilizado, especialmente para la creación de videojuegos, anuncios de televisión, en arquitectura o en películas.

El software de modelado en 3D 3ds Max® proporciona una solución completa de modelado, animación, simulación y renderización a los creadores de juegos, cine y gráficos de movimiento. 3ds Max ofrece nuevas herramientas eficaces, rendimiento acelerado y flujos de trabajo perfeccionados que ayudan a mejorar la productividad global para trabajar con recursos complejos de alta resolución. (www.autodesk.es)

Cinema 4D.



Cinema 4d Fuente: <http://www.maxon.net/>

Cinema 4D es un software de creación de gráficos y animación 3D desarrollado originariamente para Commodore Amiga por la compañía alemana Maxon, y portado posteriormente a plataformas Windows y Macintosh (OS 9 y OS X).

Permite modelado (primitivas, splines, polígonos), texturización y animación. Sus principales virtudes son una muy alta velocidad de renderización, una interfaz altamente personalizable y flexible, y una curva de aprendizaje (comparado con otros programas de prestaciones profesionales similares) muy vertical; en poco tiempo se aprende mucho.

Una de las características más destacadas de Cinema 4D es la modularidad. Partiendo de una versión básica de Cinema 4D pueden añadirse módulos especializados independientes en función de las necesidades del proyecto a realizar. (<http://www.maxon.net>)

Blender.



Blender Fuente: <http://www.blender.org/>

Blender es un programa informático multi plataforma, dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, animación y creación de gráficos tridimensionales. También de composición digital utilizando la técnica procesal de nodos, edición de vídeo, escultura (incluye topología dinámica) y pintura digital. En Blender, además, se puede desarrollar vídeo juegos ya que posee un motor de juegos interno.

El programa fue inicialmente distribuido de forma gratuita pero sin el código fuente, con un manual disponible para la venta, aunque posteriormente pasó a ser software libre. Actualmente es compatible con todas las versiones de Windows, Mac OS X, GNU/Linux, Solaris, FreeBSD e IRIX. (es.wikipedia.org/wiki/Blender)

Autodesk Maya.



Autodesk Maya. Fuente: <http://www.autodesk.es/products/maya/overview>

Maya® es un software de animación en 3D que proporciona un conjunto completo de funciones creativas para realizar animaciones, modelados, simulaciones y **renderizaciones** en 3D por ordenador en una plataforma de producción sumamente ampliable. Maya proporciona conjuntos de herramientas de



personajes y efectos de gran calidad, así como un aumento de la productividad del modelado, la texturización y las tareas de creación de sombras. (www.autodesk.es)

Es reconocido como uno de los softwares más completos para modelado y animación 3d, posee herramientas muy completas en cuanto a modelado, texturizado, animación, renderizado, dinámicas, y efectos visuales de calidad profesional.

9.1.1. Pre- Producción.

En este proceso se involucran todo lo que se hace antes de empezar a realizarlo en el computador, el primer paso es la elaboración del guion aquí se define la historia, el concepto del video, que es lo que quiere representar o transmitir el artista o cliente, el público que está dirigido en el caso comercial, todo “esto se resuelve literalmente en el guion”.

La elaboración del guion visual o Storyboard está directamente relacionado con el guion escrito, es la representación gráfica de este, en el que se resuelven cosas técnicas como las tomas del personaje, planos, expresiones, acciones contexto etc.

La combinación de lo visual y lo narrativo (...), es imprescindible unir los dos universos: pensar en imágenes mientras se está desarrollando la parte literaria, y viceversa. (Sáenz. 2006,pag. 22)

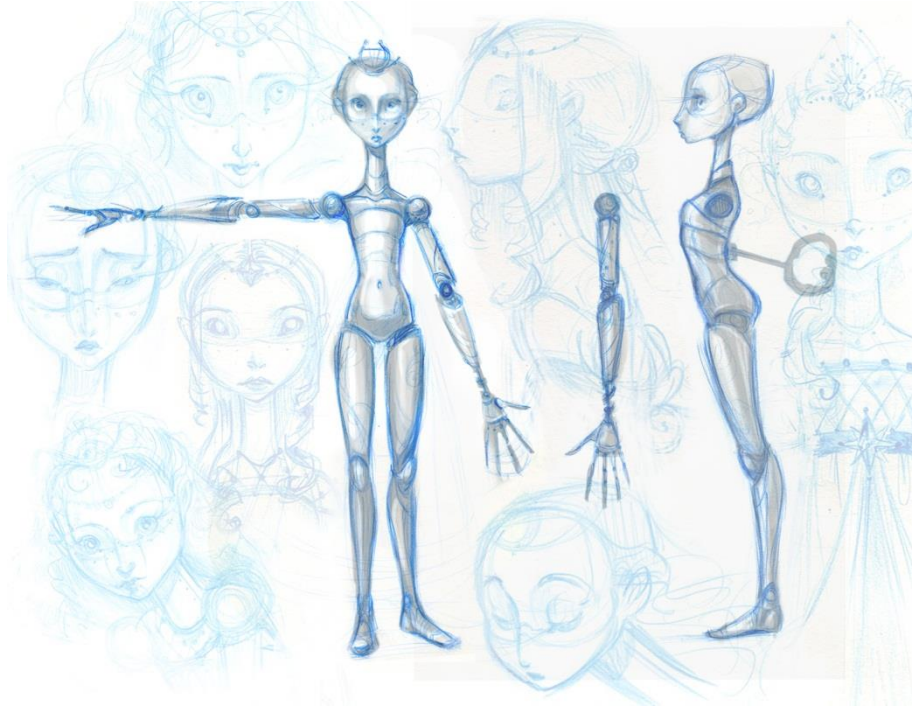


Storyboards de Shari Wickstrom **Fuente:** <http://doodles.co/blog/?p=425>

9.1.2. Modelado 3D de personajes.

Con la idea clara de lo que se quiere representar en el guion se empieza a bocetar. La mejor manera de hacerlo es resolviendo a lápiz cada parte en cuanto a la proporción, las características físicas gestuales y hasta de comportamiento psicológico del personaje.

Una de las claves de la gran popularidad de los dibujos animados ha sido, y seguirá siendo, el encanto de sus personajes. Estos habitualmente muestran actitudes muy humanas, que son capaces de una identificación instantánea con el espectador. (Sáenz, 2006)



Bocetos y creación de personaje. **Fuente:** <http://caseyrobin.com/portfolio.php>



Bocetos creación de personaje **Fuente:** <http://cgcookie.com/concept/resource-folder/turnarounds/>

Modelado 3d.

Cuando se empieza a modelar cualquier objeto se escanea los bocetos y se importan a un programa de modelado, con las imágenes de referencia ubicadas, se comienza el modelado. Existen varias técnicas utilizadas en el modelado 3D, una de ellas se la conoce como el modelado de caja, en este proceso se crea un solo cubo (caja) en la pantalla y luego, utilizando diversas herramientas de modelado se



expande gradualmente las diversas caras (planos) del cubo en cualquier forma básica que se requiera.

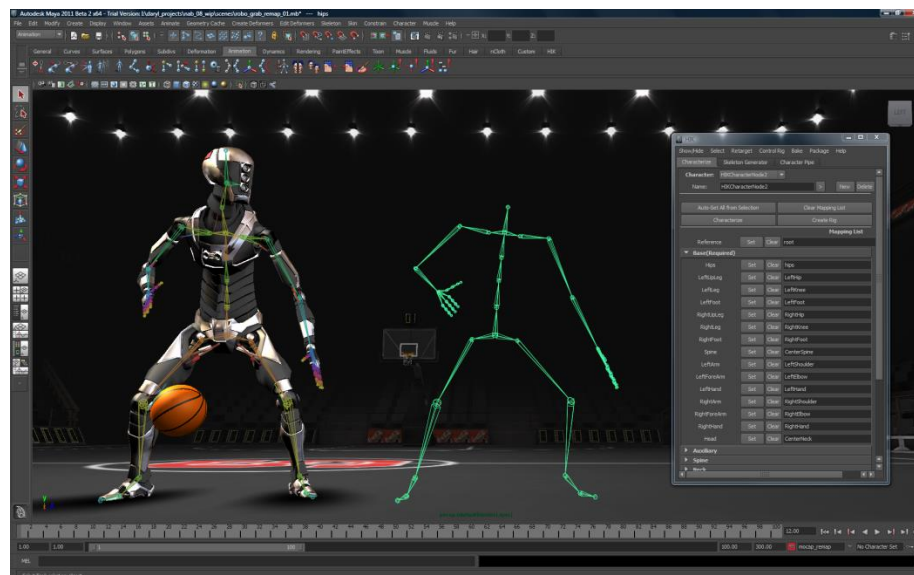
Una vez que se crea la forma básica, se puede empezar a refinarlo. Esto significa que el ajuste de los puntos (vértices) y los bordes debe quedar bien para cuando la figura requiera moverse. En general es necesario utilizar herramientas como escalar, desplazar y girar. Agregar o quitar polígonos va a depender mucho del objeto a realizarle, de como este tenga que moverse o funcionar.

Otra parte importante del proceso para la creación de un modelo 3D, es el que se conoce con el nombre de "Suavizado. La mayoría de los modeladores 3D tienen esta función, aunque puede tener un nombre diferente. Cuando el suavizado se aplica a un modelo, el programa construye un número de polígonos para éste, creando un aspecto más natural y suave, muy útil para la representación de objetos orgánicos.

9.1.3. Set up (esqueleto que le permitirá que el personaje se mueva)

Para lograr dar movimiento al personaje es necesario colocar un “esqueleto” interno, la mayoría de softwares 3d vienen con esta función, Autodesk Maya incorpora también esta función que consta de diferentes controladores que se colocan dentro de la malla poligonal permitiéndole moverse de manera natural.

“La raíz de la palabra “animar” significa “otorgar vida”. Por eso al animar no estamos simplemente desplazando un objeto o una parte, sino que atreves de una acción estamos confiriendo vida”. (Sáenz, 2006,p. 35)



Autodesk Maya 2012, colocación de esqueleto para animar.

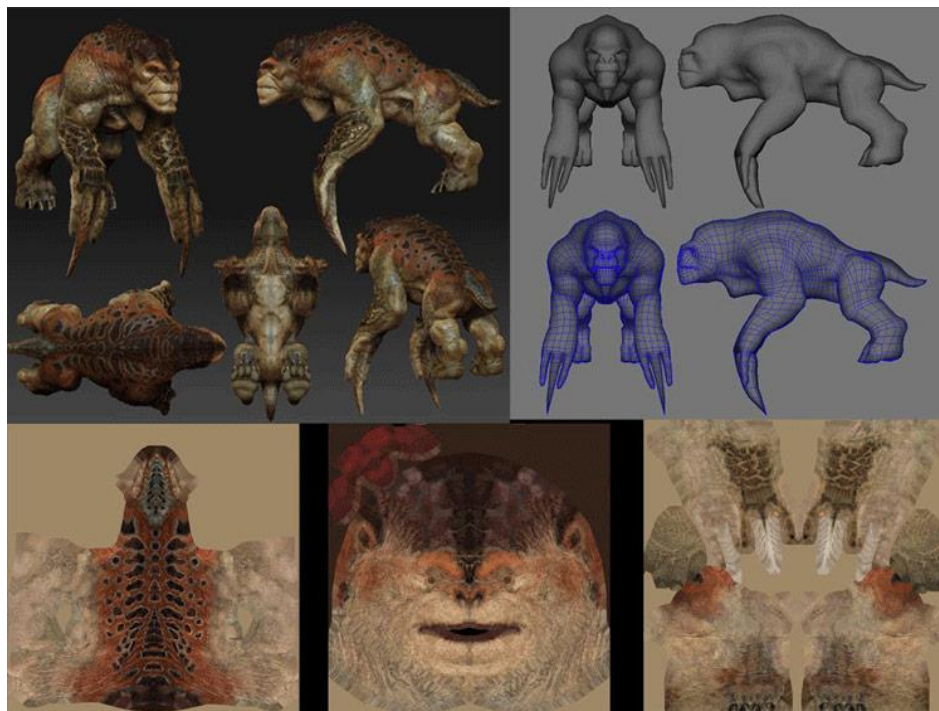


9.1.4. Texturas, materiales, cromática

Los procesos para el texturizado son varios dependiendo del modelado del objeto y el resultado que se le quiera dar a este. Autodesk Maya dispone de una gran variedad de materiales y combinaciones entre ellos, y si se necesita un acabado en específico, permite la combinación de softwares externos como adobe Photoshop.

Después de que el objeto se modela y se crea la disposición UV para esa forma, las texturas que se aplicaran a esa forma se pueden pintar. Hay un montón de términos que se piensan alrededor y a veces pueden ser intercambiables - como texturas, materiales, etc. -, pero en realidad hay algunas diferencias importantes entre ellos (que vamos a trabajar a través del capítulo 6); La idea básica es "texturizado" que es el proceso de definición de los atributos y materiales de la superficie o apariencia de ese modelo. ¿Es lisa o rugosa? ¿Cuál es el color? ¿Es la superficie transparente? Todas estas preguntas se pueden definir como texturización. (Watkins, 2012.)

Una de las herramientas efectivas que proporciona Autodesk Maya para el texturizado de obeitos es la llamada UV Map, esta nos permite hacer una “descomposición” de la malla de nuestro personaje en las que podemos realizar una vista en 2 dimensiones de las partes que se van a texturizar y también nos permite combinarla Adobe Photoshop en tiempo real, es decir mientras se aplica las texturas desde Photoshop Autodesk Maya actualiza la pintura al personaje.



Proceso de texturizado. Fuente: <http://i.imgur.com/RfpoNnN.jpg>



Según *Watkins* existen 4 procedimientos básicos aparte del Uv map que nos ayudan para aplicar una textura:

Planar: para aplicar una textura de mármol en un suelo. Si aplicamos este sistema en un objeto veremos que en la cara donde intervenimos aparece la textura perfectamente definida, pero en las adyacentes aparece proyectada longitudinalmente.

Cúbico: para evitar el anterior problema podemos utilizar este sistema. Si tenemos que texturizar un armario lo haríamos mediante una aplicación cúbica, proyectándose la textura en las 6 direcciones de las caras de un cubo.

Cilíndrico: si queremos ponerle la etiqueta a una botella de vino usaremos una proyección cilíndrica.

Esférico: para aplicar la textura de los mares y continentes a la bola terrestre, éste sería el procedimiento idóneo.

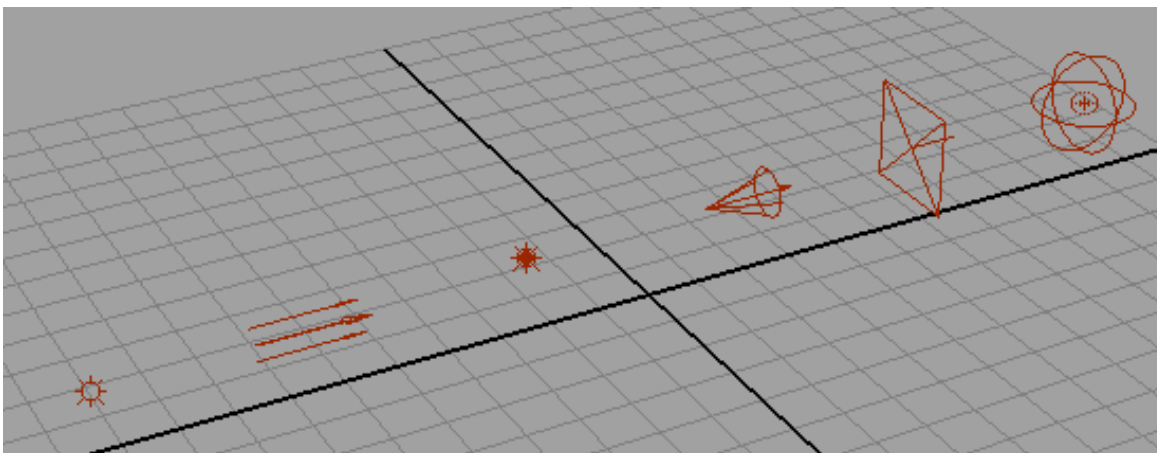


Materiales Vray predefinido para 3d **Fuente:** <http://i31.tinypic.com/x1m1e0.jpg>

9.1.5. La iluminación.

Como en el cine la fotografía es parte fundamental en el resultado de la representación de la realidad y esta a su vez depende directamente del manejo de la luz o de la cantidad de esta en la escena, al igual para un resultado realista el manejo correcto de las luces es parte fundamental a la hora de animar.

Lighting is the process of creating and placing virtual lights that illuminate the forms being created and animated.(Watkins, 2012.)



Tipos de luces en maya

Fuente: http://1.bp.blogspot.com/K8DDyaADG2A/TevwfCCGvDI/AAAAAAAAAH4/goxGC9_Dv8o/s1600/lightingTypes.png

Según Watking en cualquier software de modelado 3d existen 4 tipos de luces que están siempre presentes:

Radial: una luz que procede de un punto concreto —que nosotros situamos en la escena— y emite sus rayos en todas las direcciones. Sería la luz idónea para una bombilla que cuelga de la pared, o una llama.

Spot o foco: las típicas luces de los teatros o espectáculos. Están dirigidas en una dirección concreta y podemos controlar la mayor o menor apertura del cono de luz, así como su difusión (si se recorta brusca o suavemente) y otros factores.

Paralela: es la luz ideal para simular a nuestro sol. Éste es un astro que se encuentra en un punto concreto y que emite luz en todas las direcciones, por lo que podríamos emplear una luz radial para representarlo. Pero respecto a nosotros, el Sol se encuentra muy, muy lejos. Tanto, que posicionar un punto luminoso a muchos miles de kilómetros no resulta práctico. Por eso disponemos de este tipo de luces: se llaman paralelas porque, aunque las situemos a muy poca distancia de nuestra escena los rayos que emiten son paralelos, como prácticamente lo son los del sol cuando llegan a la tierra.

Ambiente: es un tipo de luz que no procede de ningún punto concreto. Viene de todas direcciones. Como hemos dicho la luz no sólo procede de un determinado punto y llega a un objeto en una dirección, iluminándolo desde un cierto ángulo, sino que además rebota. En una habitación con las paredes blancas o claras la luz que entra por una ventana (es decir: desde una determinada dirección) rebota en todas



las paredes y objetos que se encuentra a su paso, de modo que podemos encontrarnos con un sofá que está levemente iluminado en una zona en la que debería estar en sombra. Al aire libre también sucede otro fenómeno, que es la dispersión de la luz al atravesar la atmósfera, las nubes o la contaminación.

9.1.6. Movimientos de cámara, Planos fotográficos

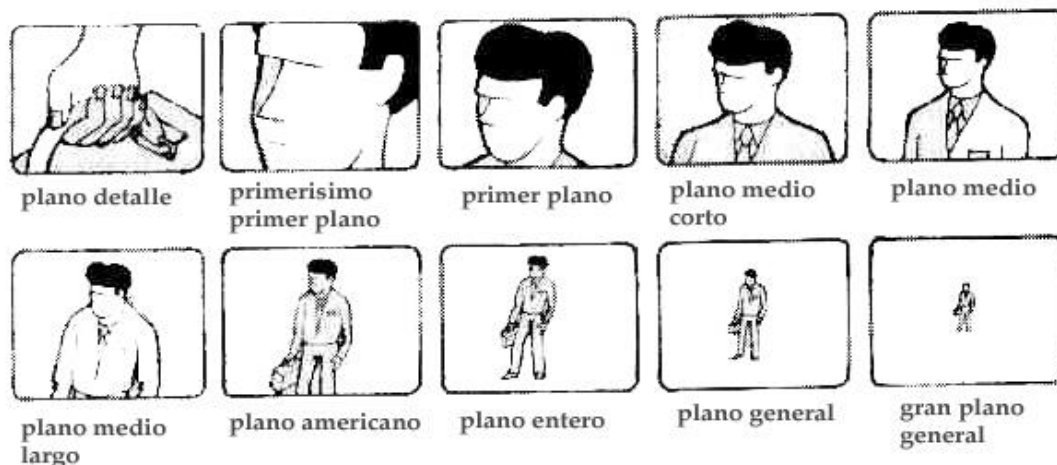
Según *Rafael C. Sánchez, 1994*. Los diversos movimientos a que puede ser sometida la cámara se reducen a tres tipos: pan, tilt y travelling.

Pan. - (derivado de panorámica) es el giro horizontal de la cámara que pivotea sobre un eje (cabeza del trípode). Es similar a un lento giro de cabeza.

Tilt. - es la acción de inclinar verticalmente la cámara. Tilt-up es ir hacia arriba, por ejemplo, desde los zapatos hasta el sombrero de un personaje o desde la calle hasta el último piso de un rascacielos. Tilt-Down es ir alto- bajo.

Travelling. - es todo desplazamiento de la cámara en el espacio. Es un nombre genérico, más usado en Europa que en EE.UU., que se implica al Dolly (EE.UU.) o carro de ruedas, al truck o vehículo sobre el que podrá viajar la cámara, como al crane o grúa que se desplaza como vehículo y además levanta mediante una "pluma" a la cámara y a los cinefotógrafos.

Los planos fotográficos.



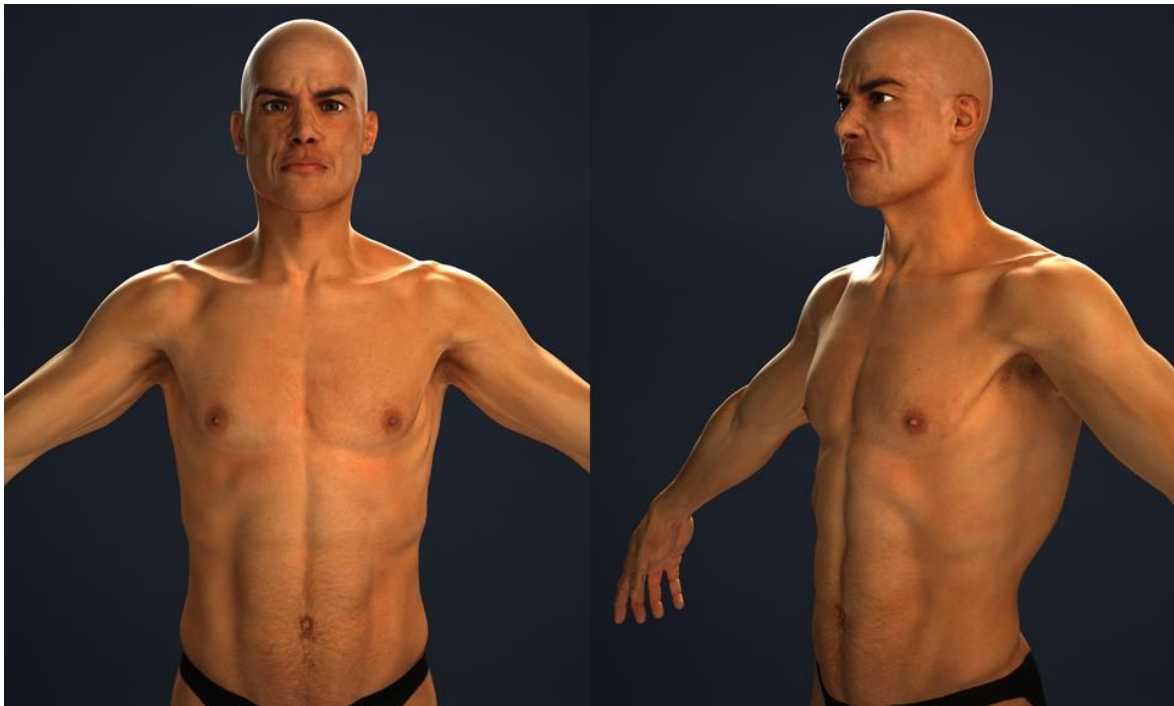
Planos fotográficos. **Fuente:** <https://ralucamartinez9.files.wordpress.com/2013/01/000587140.jpg>



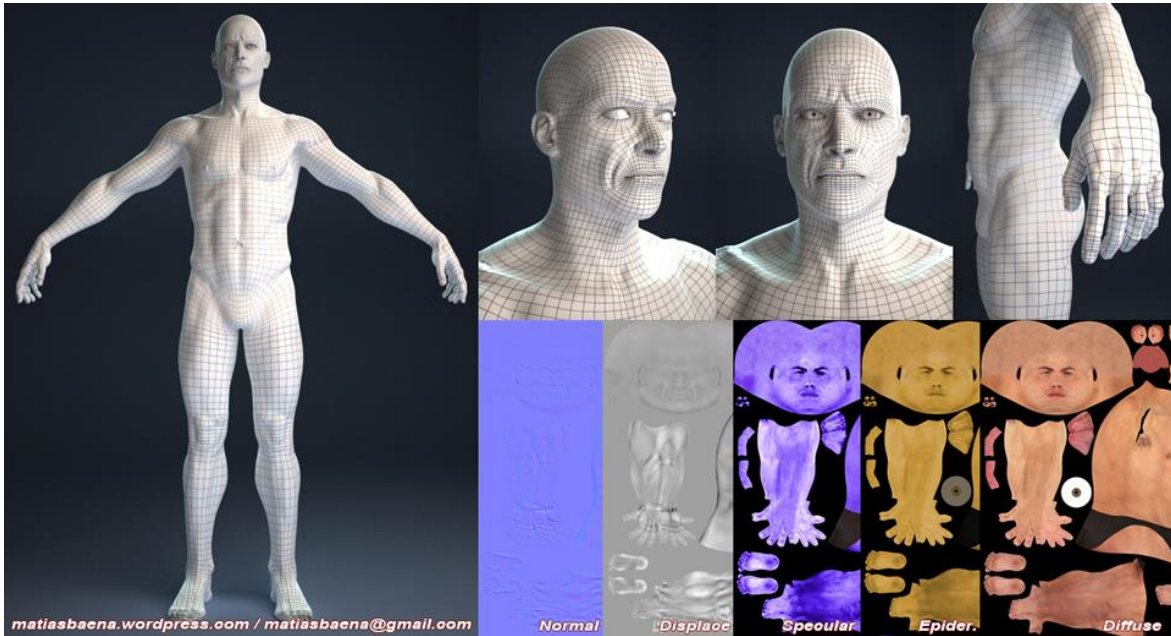
9.1.7. Renderizado.

Según (Sáenz, 2006) este proceso es conocido también como CGI (Computer-generated imagery) el computador a través del software genera las imágenes que son el resultado del modelado iluminación y demás que están previamente configuradas por el usuario, este resultado se le denomina Render or rendering.

La secuencia de estas imágenes causa la animación, el render puede ser tan realista dependiendo del grado de experiencia y conocimiento del autor.



Render hiperrealista Matias Baena. **Fuente:** <http://www.animum3d.com/blogs/el-crack-del-mes?page=2>



Proceso de modelado y texturizado Render hiperrealista (Matias Baena.)

Fuente: <http://www.animum3d.com/blogs/el-crack-del-mes?page=2>

9.1.8. Postproducción.

Agrupar todos los procesos que se realizan una vez realizada la producción del video, por ejemplo: el retoque de color, efectos especiales, audio, tratamiento de imágenes, textos etc.

9.1.9. La animación en la publicidad.

“La animación puede explicar cualquier cosa que conciba la mente del hombre. Esta habilidad la convierte en el medio de comunicación más versátil y explícito creado hasta ahora para las masas”

Walt Disney.



Homólogos

Kiwi



Cortometraje animado "Kiwi" (Dony Permedi.)

Fuente: <http://www.animum3d.com/blogs/el-crack-del-mes?page=2>

Ficha técnica

Título original: "Kiwi"

Año: 2006

Países: Estados Unidos (New York)

Música utilizada: Tim Casell

Género: Animación

Director/A: Dony Permedi

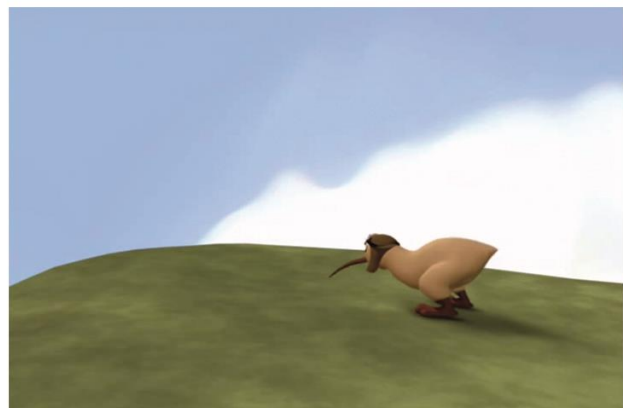
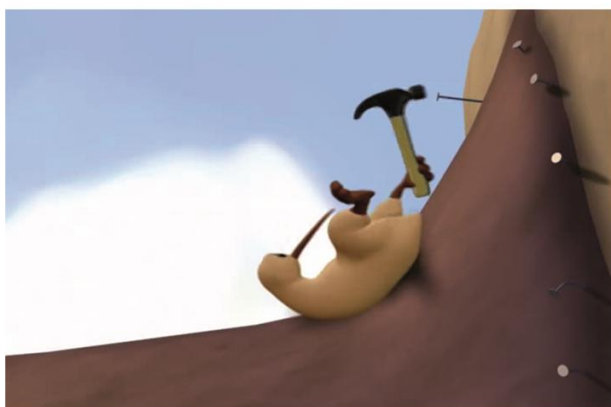
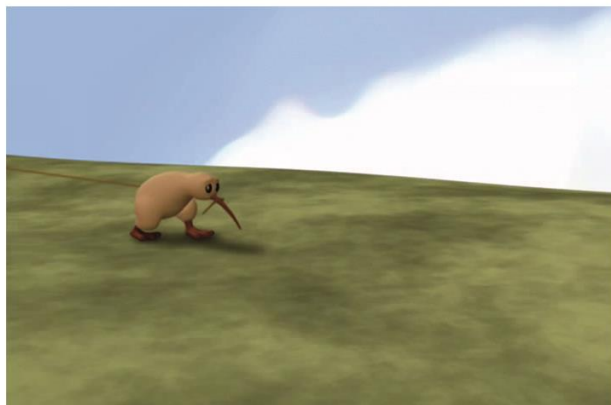
Duración: 3' 10"

Guion: Dony Permedi.

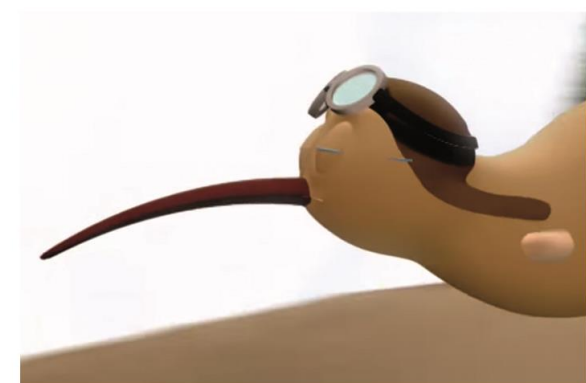
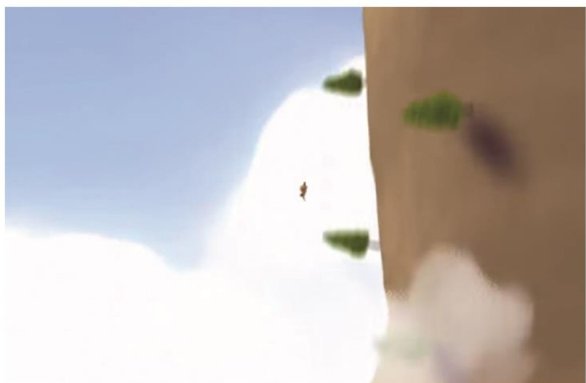
El corto animado "El Kiwi" con 38.982.279 visitas en YOUTUBE creado por Dony Permedi, como tesis de maestría en la Escuela de Artes visuales de Nueva York, con música de Tim Cassel, fue estrenado el 5 de mayo de 2006 (Estados Unidos), con una duración de 3 minutos.



Capturas de pantalla.



Cortometraje animado “Kiwi” (Dony Permedi.) **Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=sdUUx5FdySs>



Cortometraje animado "Kiwi" (Dony Permedi.) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=sdUUx5FdySs>

En el video se puede ver la interpretación del personaje central un kiwi que es un ave de Nueva Zelanda que no vuela, porque tiene alas demasidamente pequeñas,



esta en vez de plumas lleva pelo, un pico largo y puntiagudo con piernas grandes y robustas, por lo que alcanza velocidades superiores a las del ser humano.

El concepto principal en el cortometraje nos muestra, el deseo del personaje por volar, y cómo debido a la fuerza de voluntad y mucha creatividad consigue lograr su gran sueño, dando la vida por ello.

Desde el punto de vista técnico, el modelado y articulación del personaje son muy bien logrados, en el proceso de texturizado el autor utiliza materiales básicos, resuelve el “pelaje” del ave con un color plano al igual que el del suelo y en su mayoría en objetos de la escena, La iluminación constante durante todo el cortometraje, simulando una luz de día, una animación corta con un gran mensaje.

Homologo 2

Enchufe Tv



Personajes de Enchufe tv

Fuente: https://www.cosas.com.ec/frontEnd/images/topsecciones/ENCHUFE_20120726013129.jpg

Desde el punto de vista promocional en el proyecto se analiza como referente el programa Enchufe Tv que se transmite vía redes sociales (YouTube),



<https://www.youtube.com/user/enchufetv> semanalmente se publica una serie de sketches o cortos de ficción que se han convertido en una de las producciones audiovisuales ecuatorianas más vista en el país, con una audiencia creciente en otras regiones de habla hispana, con especial impacto en niños y en jóvenes de edad colegial.



Fuente: <https://www.youtube.com/user/enchufetv>

Camilo Luzuriaga realiza un análisis de la serie desde la perspectiva de la transculturación, al que pone como título ANTROPOFAGIA CINEMATOGRAFICA EN EL CIBERESPACIO en su blog “la línea de fuego”, en este blog se cita:

“el vocablo transculturación expresa mejor las diferentes fases del proceso transitivo de una cultura a otra, porque éste no consiste solamente en adquirir una distinta cultura, que es lo que en rigor indica la voz anglo-americana aculturation, sino que el proceso implica también necesariamente la pérdida o desarraigo de una cultura precedente, lo que pudiera decirse una parcial desculturación, y, además, significa la consiguiente creación de nuevos fenómenos culturales que pudieran denominarse de neoculturación.” (Ortiz, 96).



Fuente: <https://www.youtube.com/user/enchufetv>

En la entrevista con Galo Torres comenta que gran parte del éxito del programa se debe a la plataforma en la que se promociona esta serie *“Las redes sociales han dado gran apertura para series como esta en las que el nivel en cuanto a calidad técnica es muy bueno”*, aunque para él su contenido en muchos casos es estereotipado, pero son esas actitudes, el guion de los creadores lo que ellos llaman “idiosincrasia ecuatoriana” justamente lo que ha llevado a ser la serie con mayor aceptación entre los jóvenes.



Fuente: <https://www.youtube.com/user/enchufetv>



Fuente: <https://www.youtube.com/user/enchufetv>



10. Capítulo 4: Desarrollo de personajes

Concepto y condicionantes.

Para empezar el desarrollo de los personajes se realizó una muestra del público meta, realizando una encuesta a niños de 12 años de la escuela Carlos Crespi de la ciudad de Cuenca con los siguientes objetivos.

- Recopilar información sobre tipos de personajes y popularidad, y en que medios son estos promocionados.
- Saber que herramienta es utilizada para la concreción de estos personajes, y que estética se maneja.
- Que aceptación tienen los personajes de fiestas populares locales.
- Saber qué tipos de artículos consumen los niños y cuál es la gráfica que estos utilizan.

Esta encuesta ayudó a reforzar el concepto de la creación de los personajes cual debería ser la estética utilizada y cual serían las aplicaciones (revisar anexos).



Vaca loca provincia del Azuay. **Fuente:** fotografía Andrés Ruilova 2018

Basándome en las encuestas realizadas a niños y jóvenes (revisar anexos) estas llegan a la conclusión que los personajes de acción, aventura, comedia son los más



aceptados en series de tv y videojuegos. También se a escogido la vaca loca como un personaje cultural reconocido por los niños y que les transmite diversión y entretenimiento.

Para la creación del sistema de personajes se ha tomado como referencia la estructura del personaje a interpretar en este caso la “vaca loca”, al tener una gran variedad de diseños que depende de diversas causas explicadas anteriormente, esto da mucha libertad para una interpretación, lo que se propone es darle un estilo juvenil, divertido y dinámico.

Al ser un sistema de personajes como en cualquier sistema de diseño ésta tendrá constantes y variantes que ayuden a identificar que todos pertenecen a una misma “familia”, para esto una constante fundamental es su estructura geométrica.

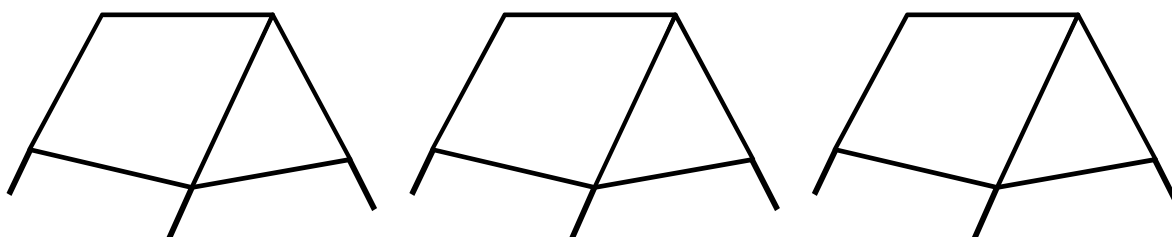


Ilustración 1. Estructura vaca loca. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

Siguiendo la estructura geométrica del cuerpo se propone que los rostros de los personajes también deberían tener rasgos geométricos.

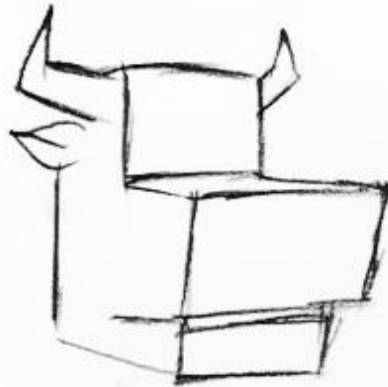


Ilustración 2. Bocetos vaca loca. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

Otra constante fundamental que se ha encontrado en la investigación son las manchas características de las vacas, que son interpretadas con pintura, papel metal o utilizando muchas veces la piel misma del animal.

Estas serían las constantes del sistema, para la creación como primer paso se realizará un backstoy



Vaca loca de metal, provincia del Tungurahua. Fuente: fotografía Andrés Ruilova 2018



Piel de Vaca: Fuente: <http://www.fondox.net/wallpaper/1280x960/2877-textura-de-cuero-de-vaca.html>.

Primer personaje

10.1.1. Backstory 1 .

El primer personaje fue creado o “armado” en la ciudad de Cuenca provincia de Azuay en la sierra ecuatoriana, su creador un alizador típico de la vaca loca la pintó de militar por el respeto y gusto que tenía hacia esta profesión, él casi siempre vestía con uniforme y boina militar por lo que lo apodaban “el coronel”.

En las fiestas de Corpus Cristi “el coronel” llevo su vaca a la plaza cargada de cohetes grandes a sus costados y una larga franja de pequeños cohetes que colgaban de su cuello simulando un alimentador de balas como las portan los militares cuando se dirigen a la guerra.

Esta vaca loca gusto mucho en la festividad ya que claramente se diferenciaba del resto cuando se encendió en la noche asusto mucho a los priostes y personas del lugar que bailaban con alegría al son de la banda de pueblo, todos quedaron muy contentos con esta presentación, de manera que se le pidió al coronel llevarla siempre que haya una festividad en el pueblo. El muy feliz guardó su vaca celosamente en una bodega a las afueras de la ciudad esperando su próxima presentación.



Esa noche mientras el coronel se dirigía a su casa un trágico accidente de tránsito lo mato, quedando su creación secretamente guardada, muchas festividades pasaron y en cada una se recordaba a este personaje. Hasta que un día este cobraría vida propia.

10.1.2. Bocetos Iniciales.

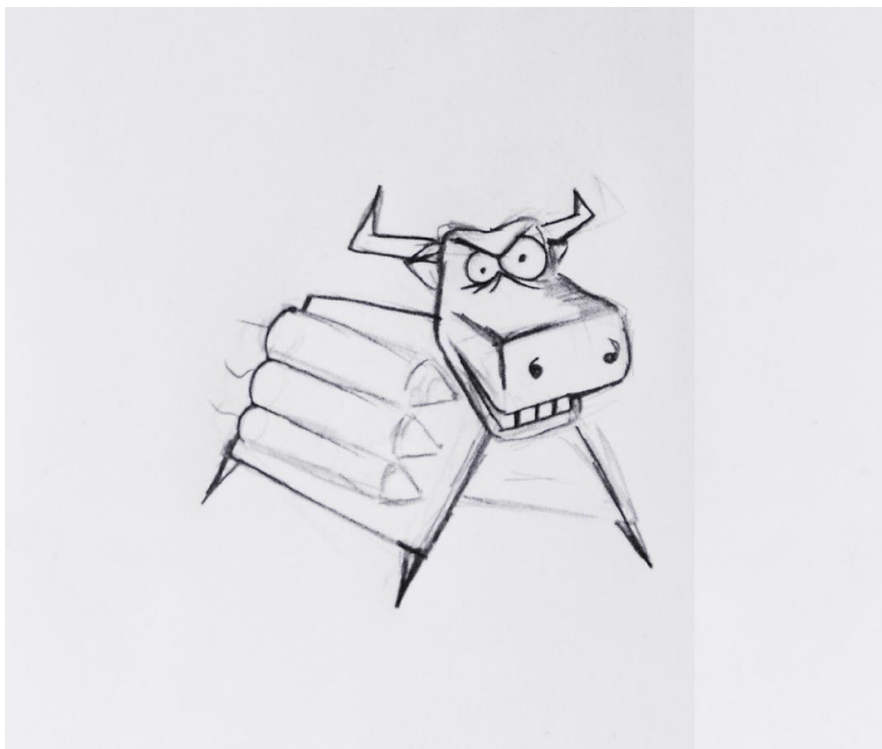


Ilustración 3. Bocetos vaca loca. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 4. Bocetos vaca loca. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

10.1.3. Modelado, malla poligonal.

Las vistas ortogonales permiten el modelado eficiente del personaje una vez importadas al programa como imágenes son colocadas de manera tal que ayudan tener las proporciones correctas de este.

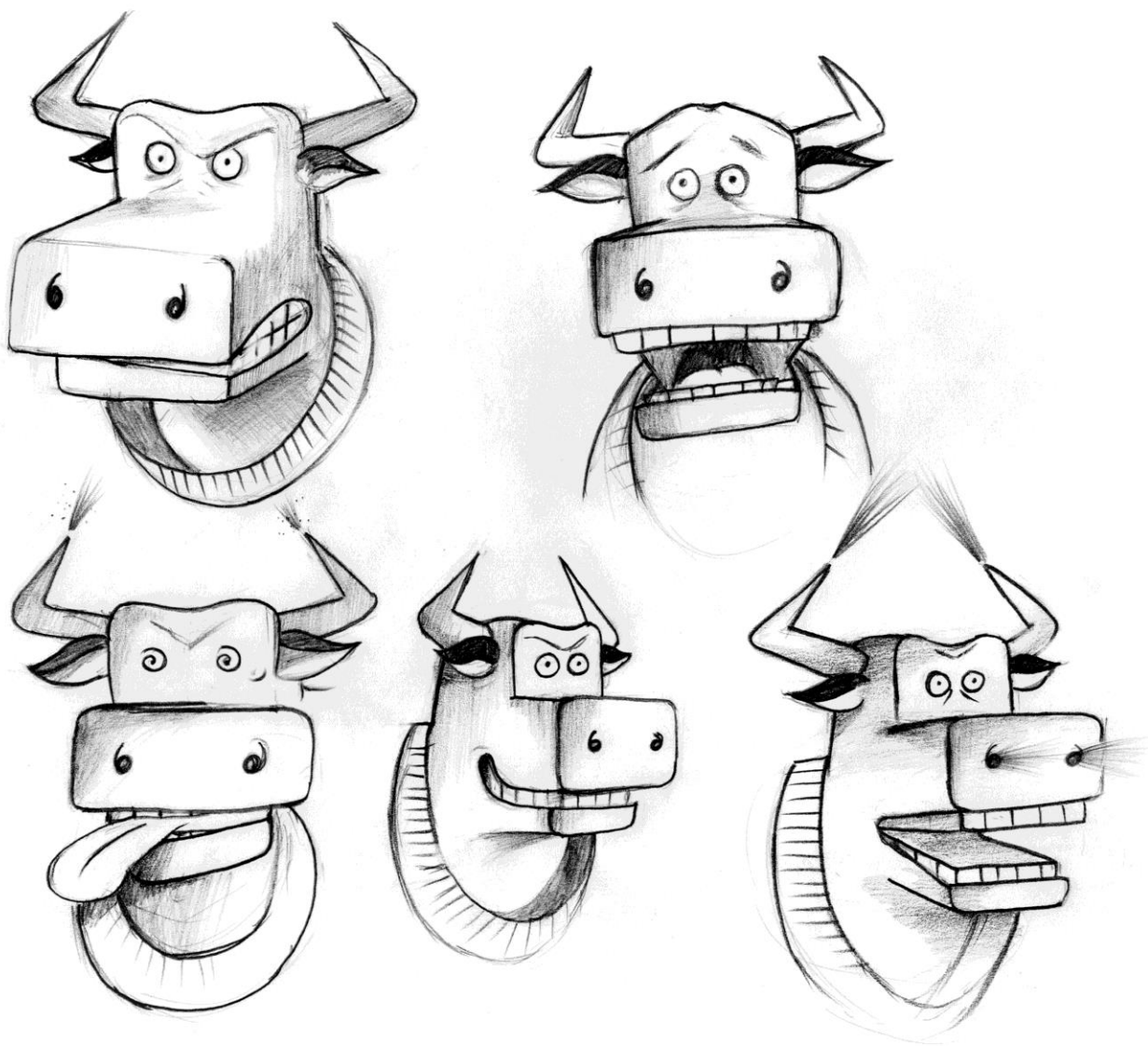


Ilustración 5. Bocetos vaca loca. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Modelado del personaje

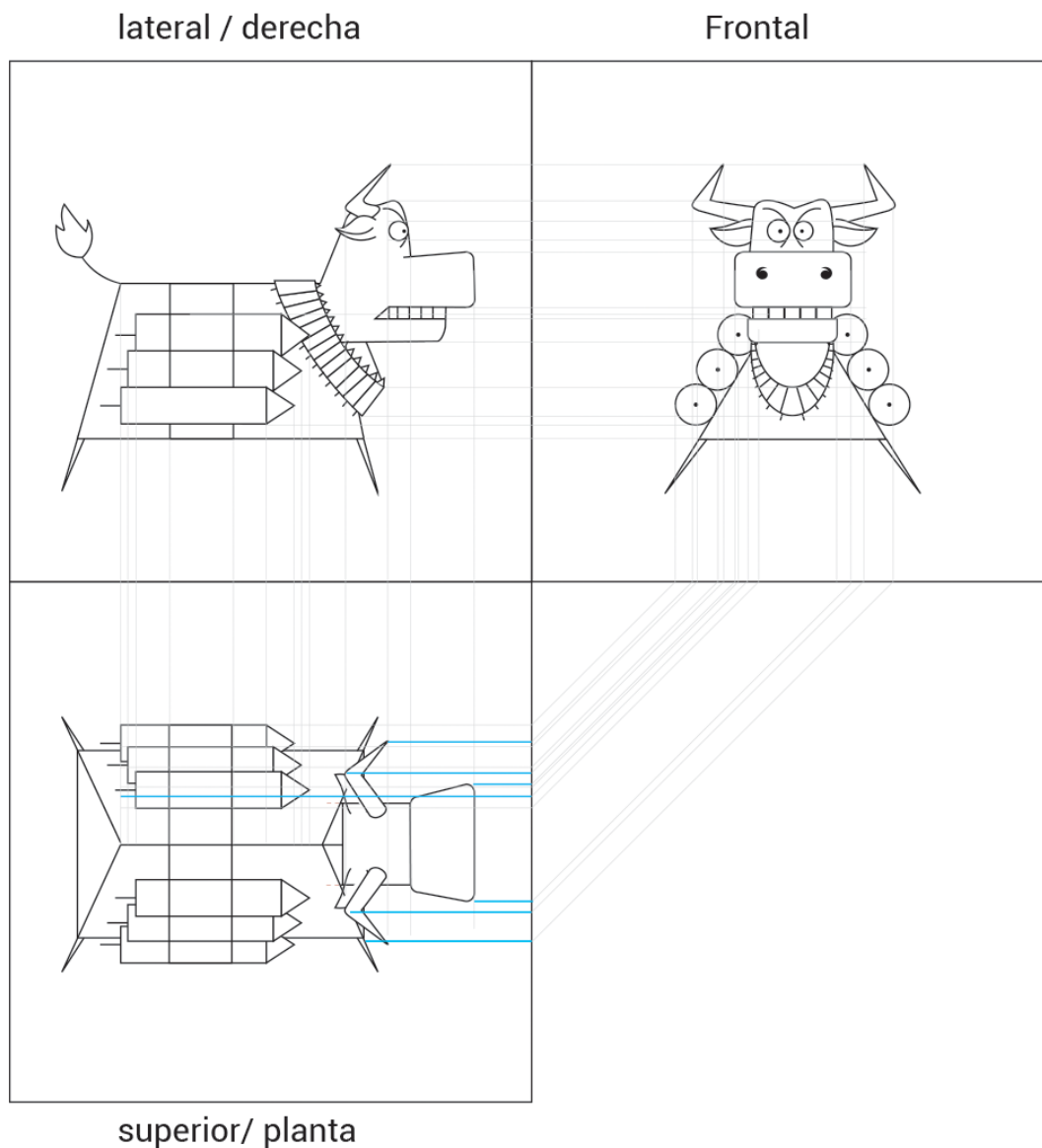


Ilustración 6. Vistas Ortogonales. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

Hay varias maneras de empezar el modelado ya sea este de una figura geométrica inicial o dibujando línea por línea desde cero. Es importante recalcar que cuando se construye la malla poligonal se debe colocar las líneas o caras necesarias, de esta manera se optimiza el modelado, peso y animación del objeto.

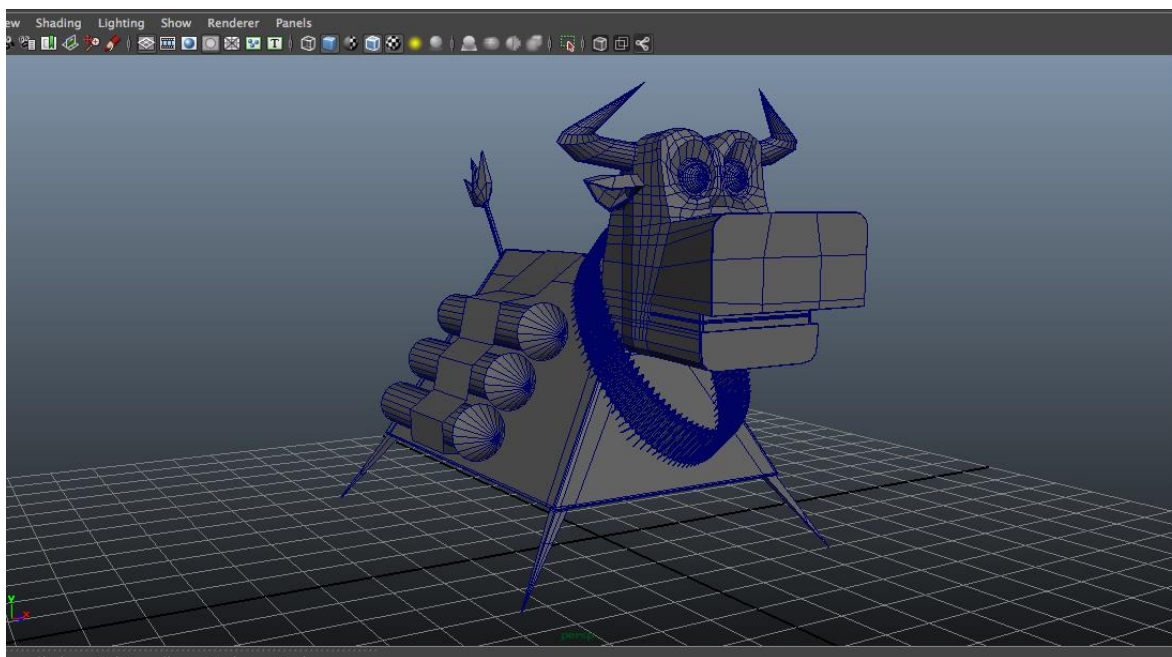


Ilustración 7. Modelado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

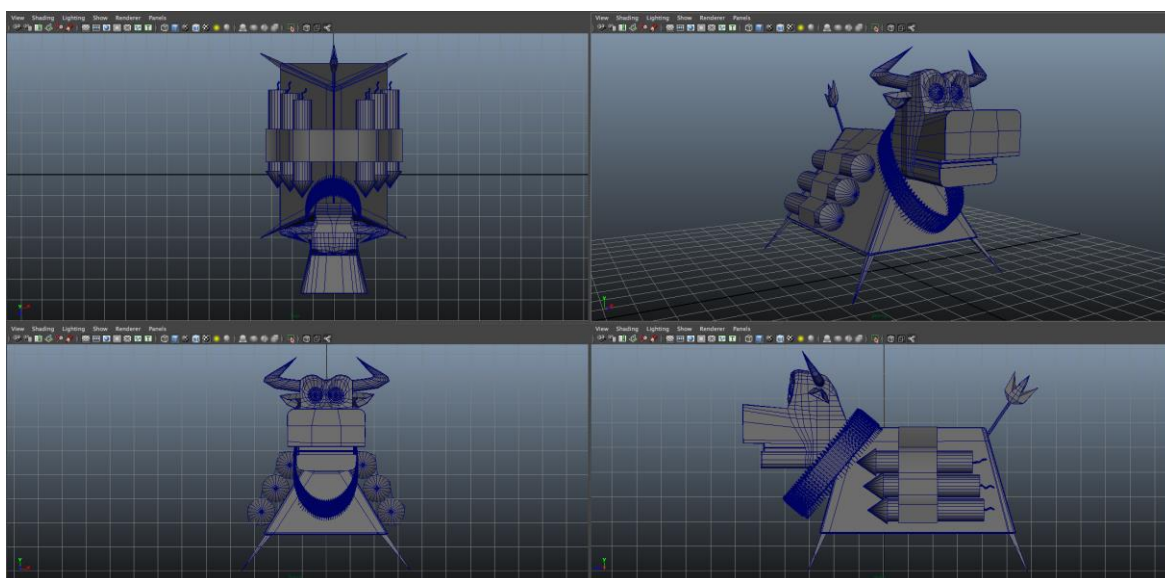


Ilustración 8. Modelado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 9. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

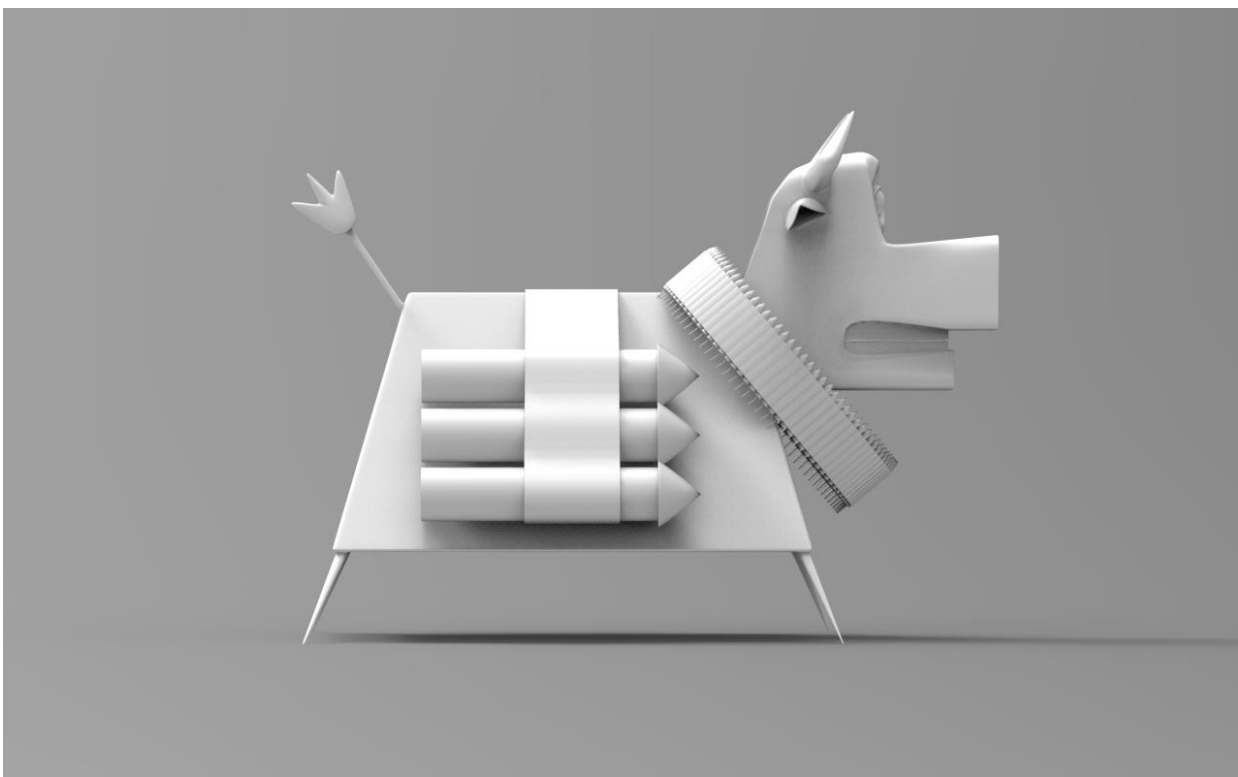


Ilustración 10. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

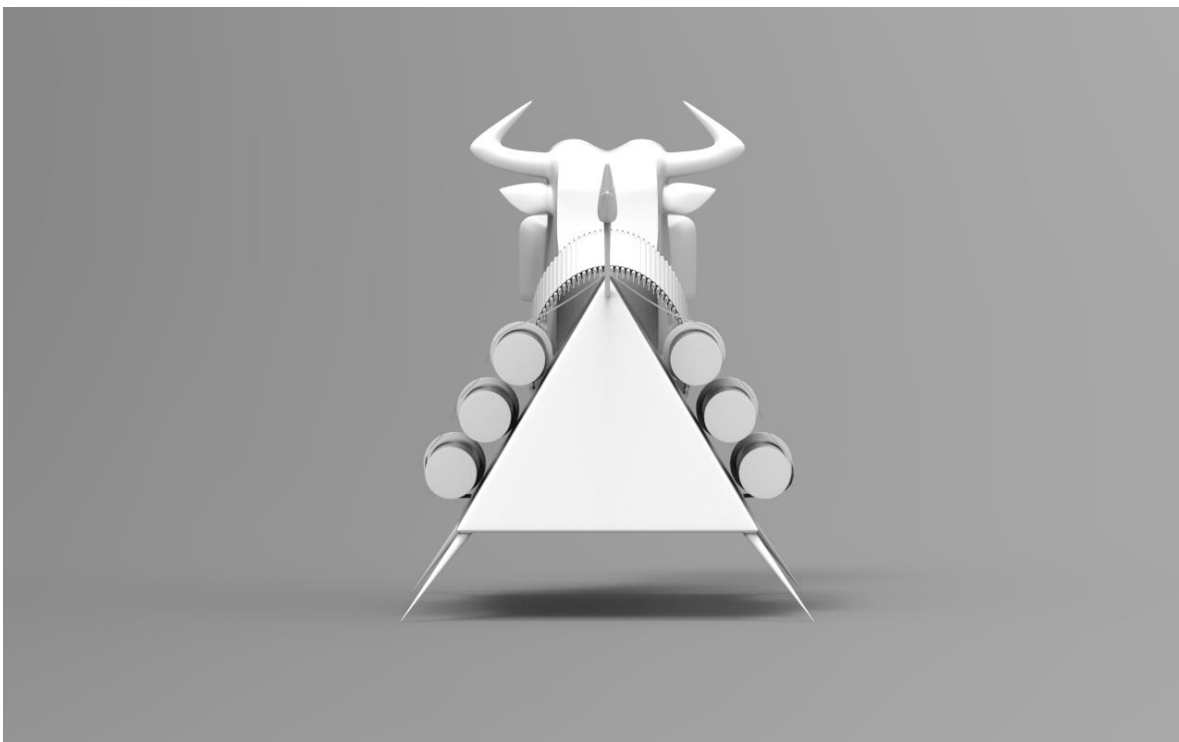


Ilustración 10. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

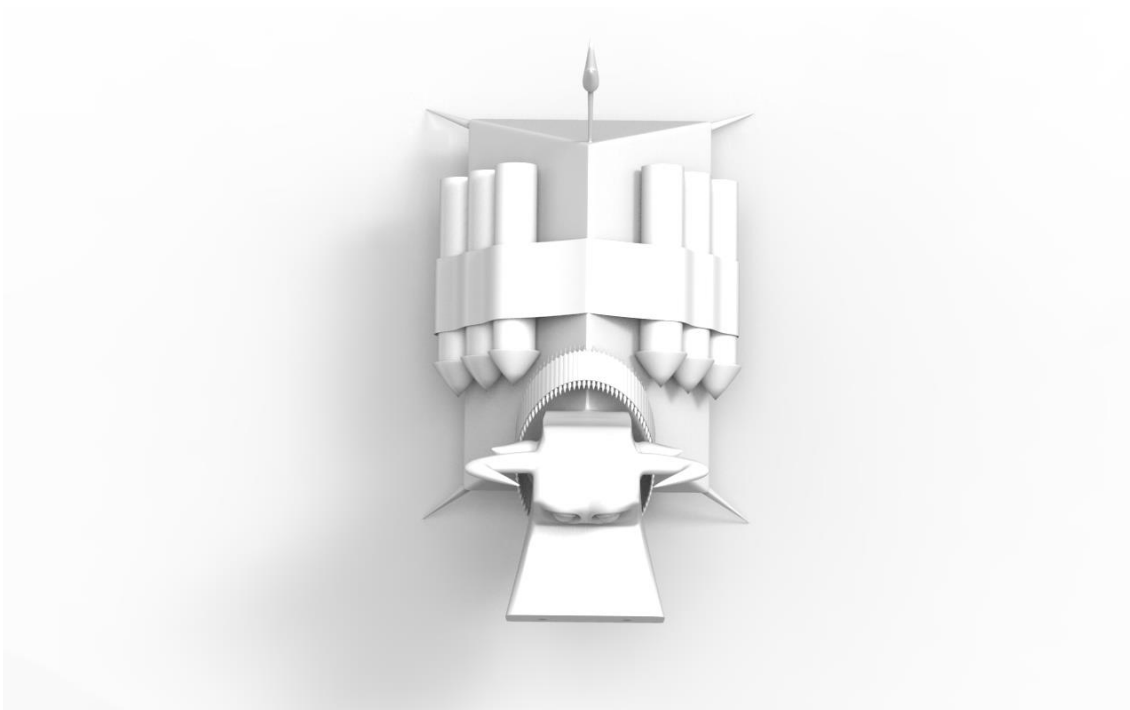


Ilustración 11. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 12. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

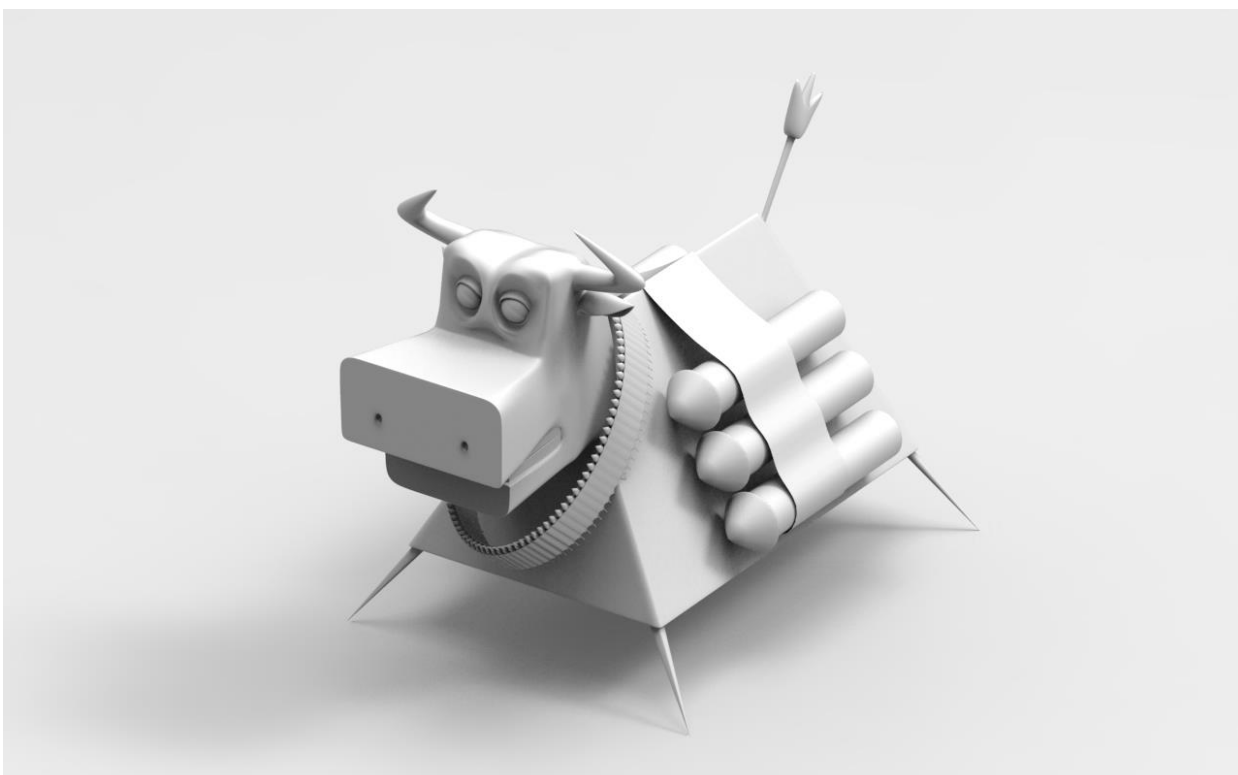


Ilustración 13. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



10.1.4. Texturizado y Renderizado.

En este proceso realizamos un mapeado (Uv mapping) que es un despiece visto desde todas las vistas ortogonales del modelo 3d y que nos permite realizar una malla en 2 dimensiones con las que se procede a texturizar conjuntamente con los programas gráficos de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

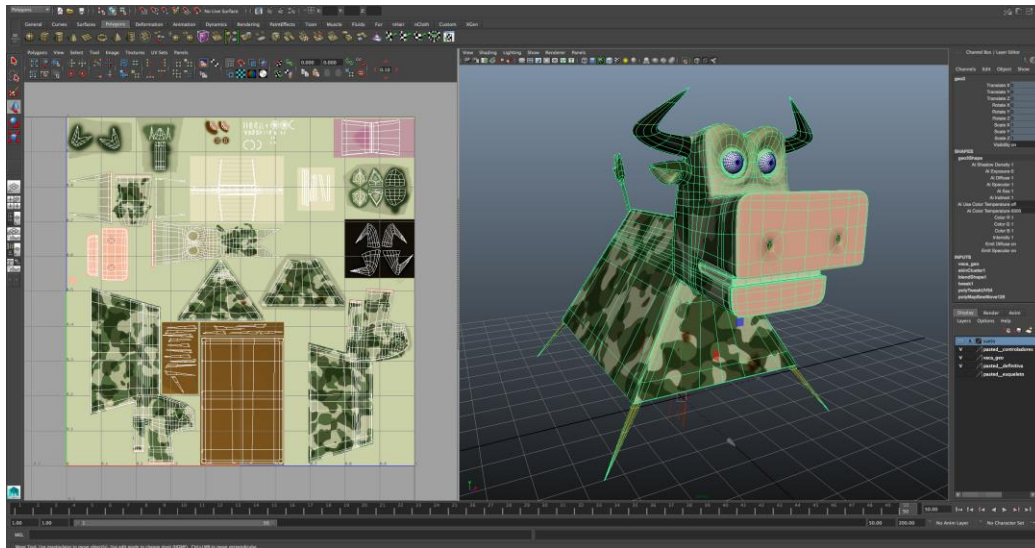


Ilustración 14. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 15. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 16. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 17. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 18. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

Propuesta Gráfica.



Ilustración 19. Renderizado de personaje. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Segundo personaje.

10.1.5. Backstory 2.

En la ciudad de Quito hace varios años se realizaba la feria intercolegial de la ciencia, en esta feria los estudiantes mostraban los proyectos científicos, tecnológicos e innovadores que se realizan durante el año.

Los compañeros de colegio a manera de burla apodaron a la feria “la feria nerd” ya que es un apodo a los estudiantes que son muy dedicados en sus estudios, la noche de premiación era muy importante para los estudiantes después de recibir sus medallas y reconocimientos se realizaba la fiesta de culminación, el director pidió traer pirotecnia para conmemorar este evento.

EL colegio ganador diseño una vaca loca a la que colocaron pipetas con líquido de colores en vez de cohetes, en su rostro colocaron unos lentes hechos de cartón y le dieron la apariencia de un “nerd”, pintaron sus manchas de color azul representativo de feria de la ciencia. En la noche la sacaron y pasearon por toda la fiesta la vaca prendida de luces y burbujas que salían de los líquidos de varios colores, el director y los invitados estaban asombrados y felices por esta creación.

Al siguiente año eliminaron la feria por falta de recursos en su lugar se realizaron juegos deportivos, esta vaca quedó abandonada por muchos años junto con los diferentes proyectos y experimentos que se realizaban, todo se guardó en la bodega del colegio que organizaba el evento, un sismo en la antigua edificación hizo que los químicos se mezclaran y dieron vida propia a este personaje.

10.1.6. Bocetos.

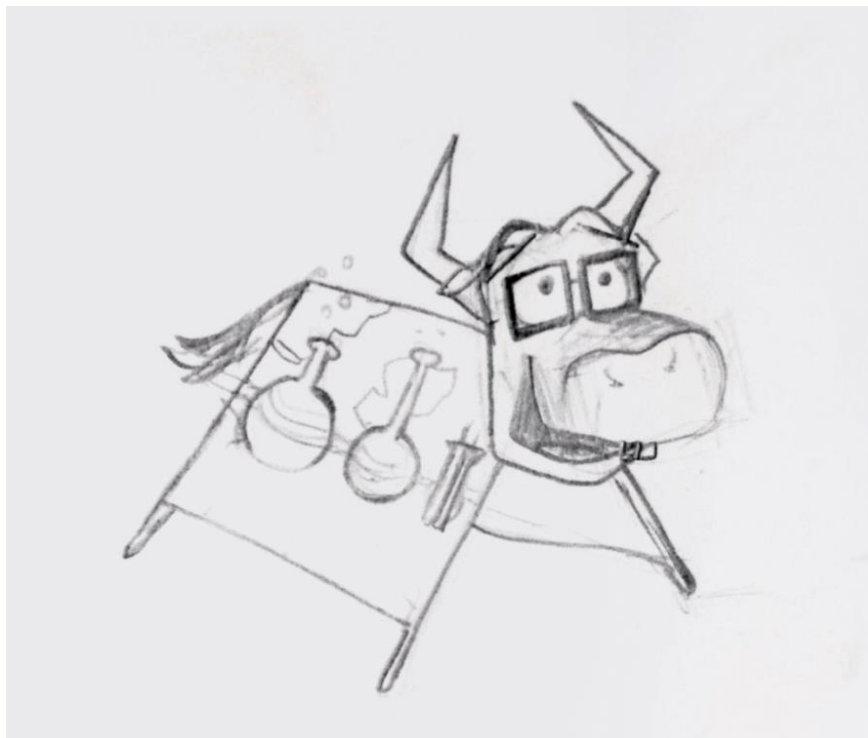


Ilustración 20. Boceto de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 21. Boceto de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

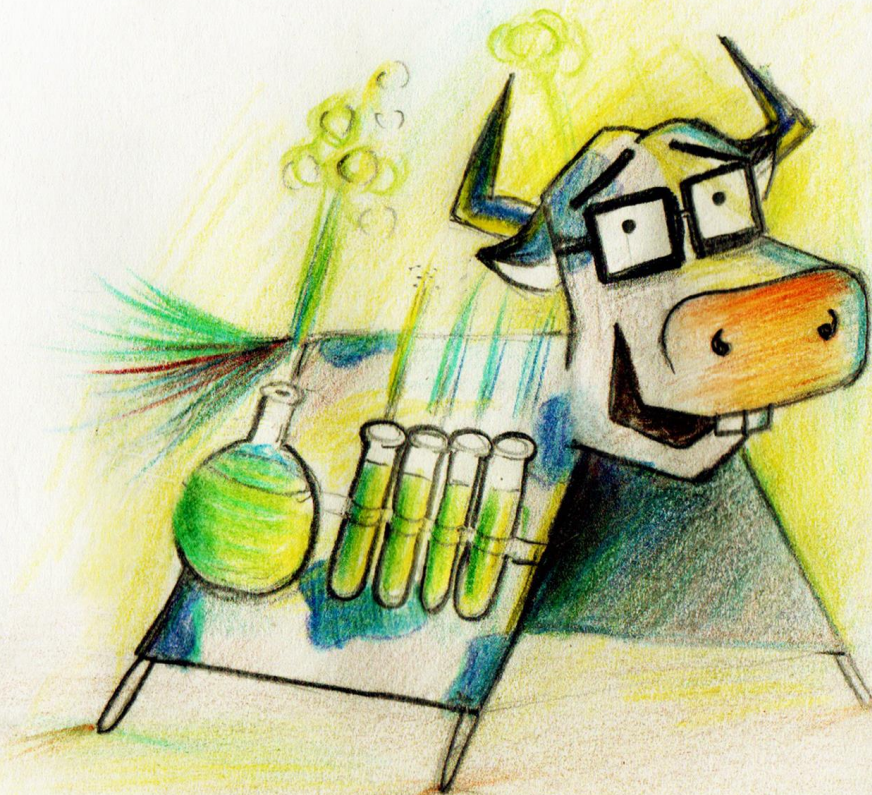


Ilustración 22. Boceto de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

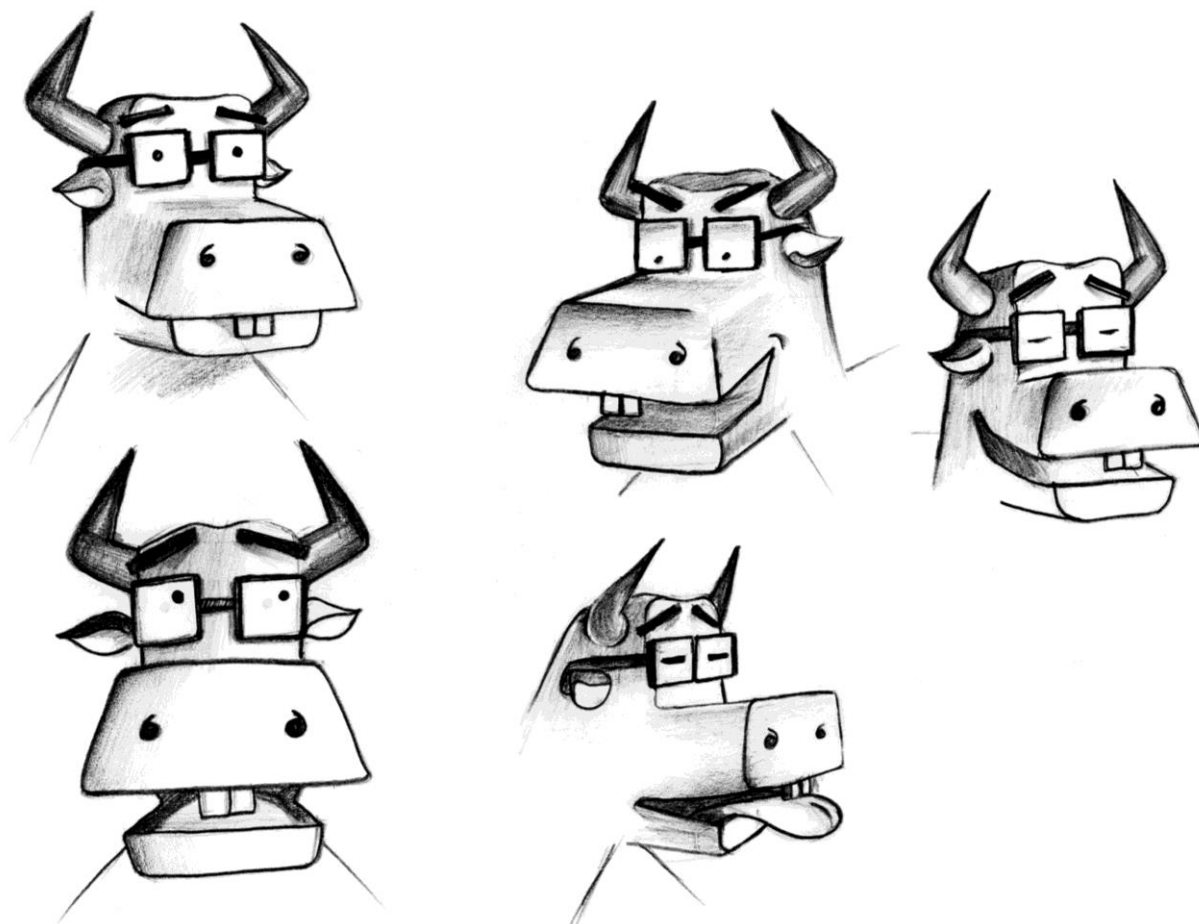


Ilustración 23. Boceto de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



10.1.7. Modelado malla poligonal.

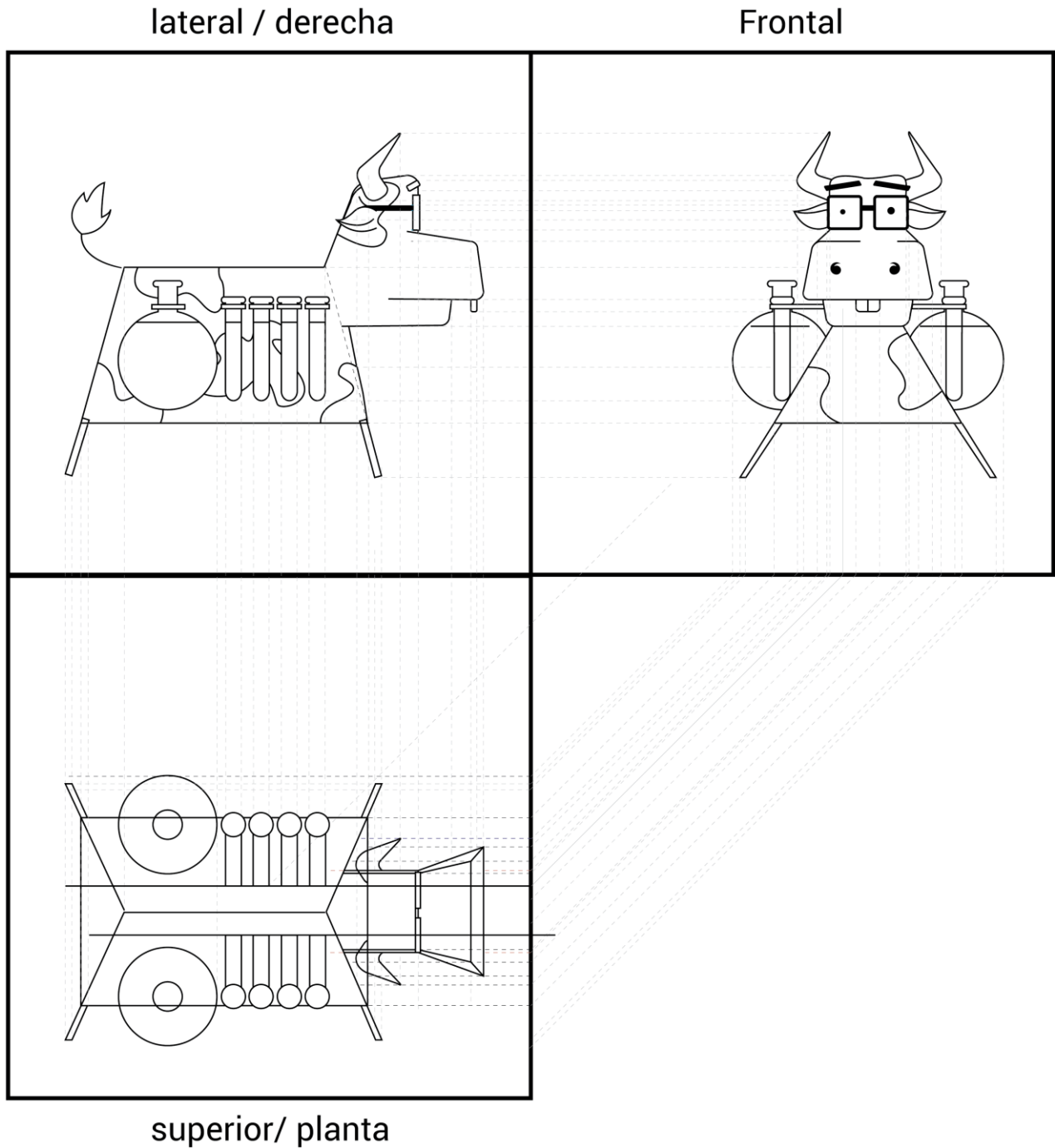


Ilustración 24. Boceto de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

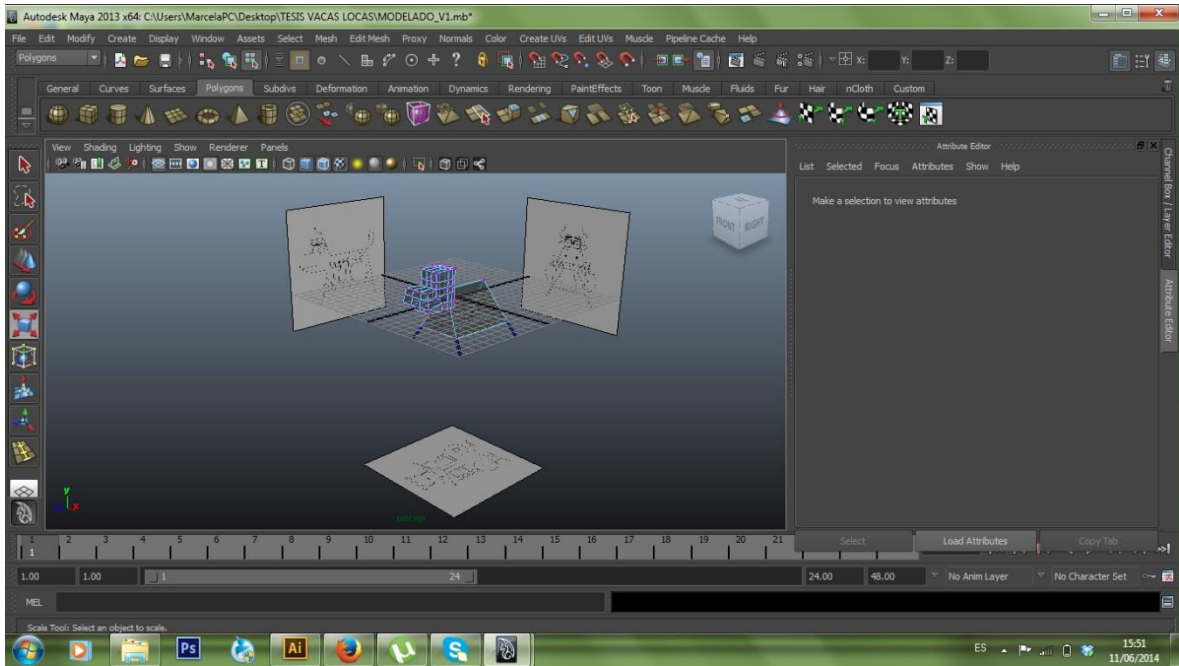


Ilustración 25. Modelado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

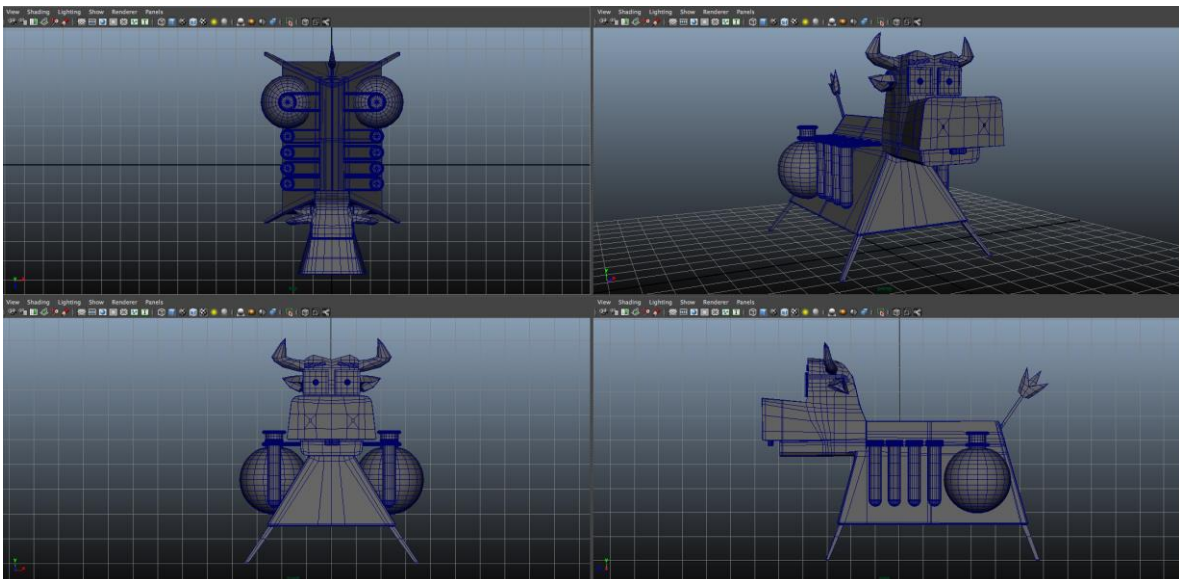


Ilustración 26. Modelado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Renderizado Oclusión

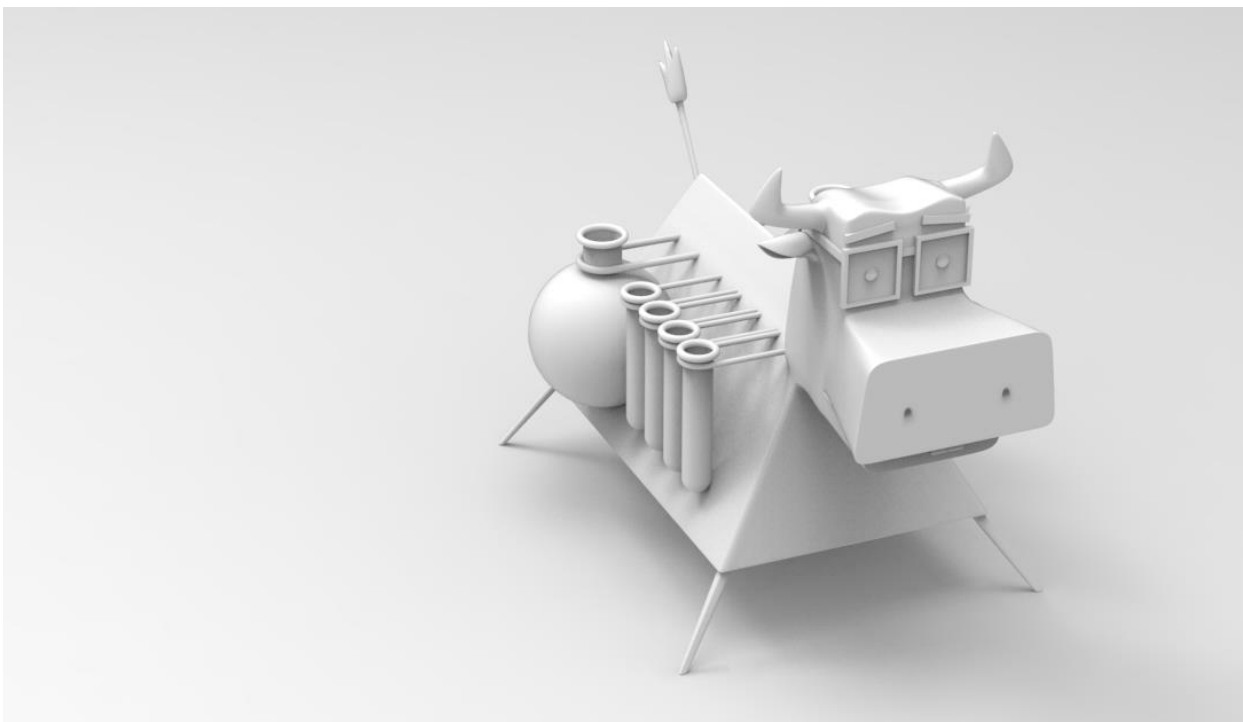


Ilustración 27. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

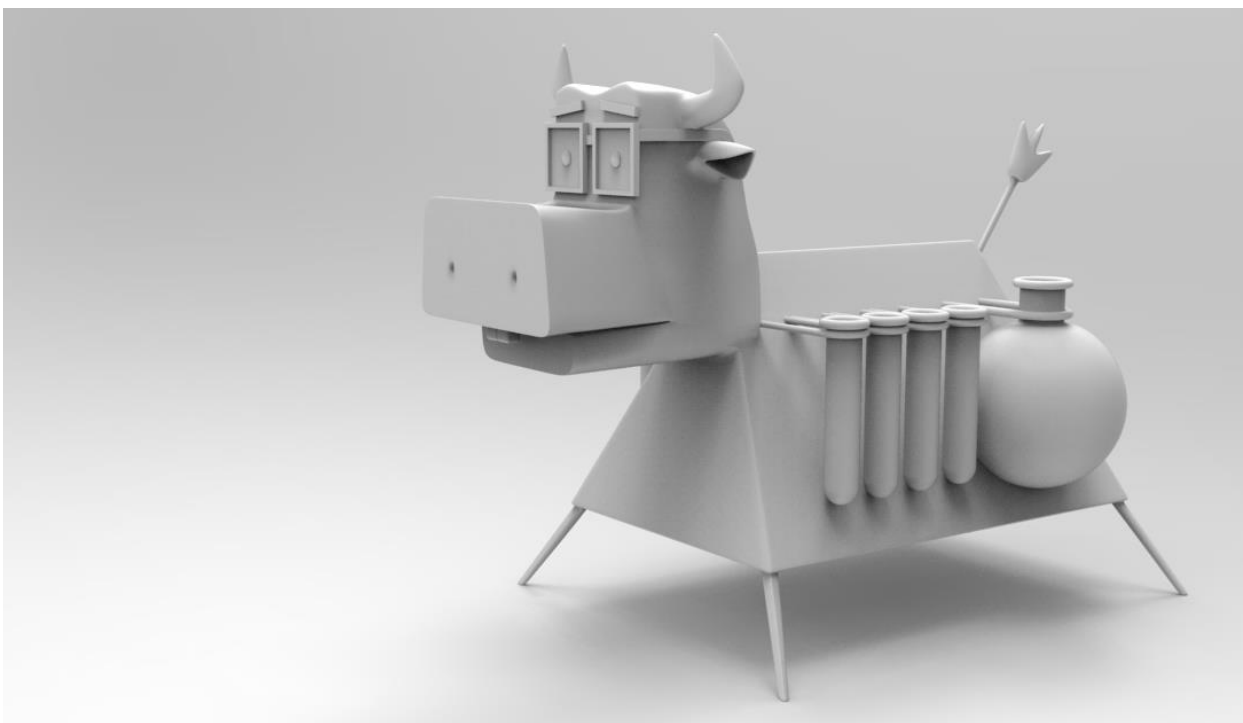


Ilustración 28. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

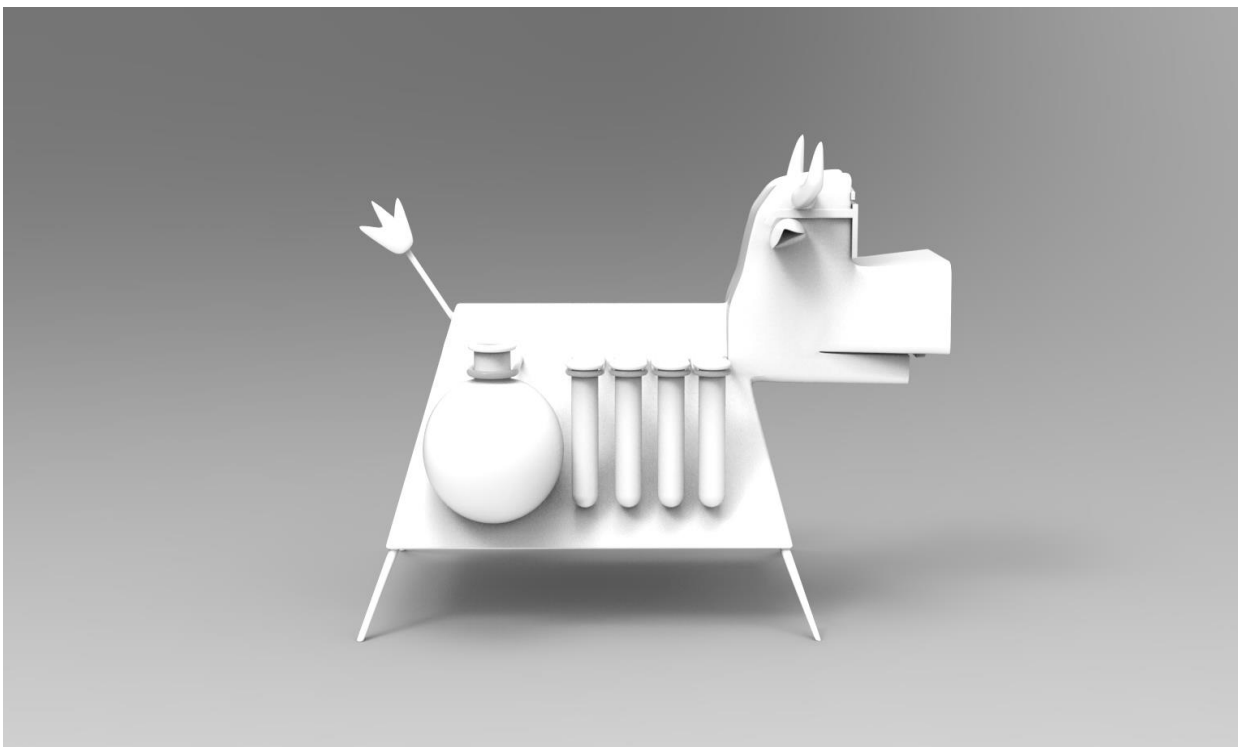


Ilustración 29. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

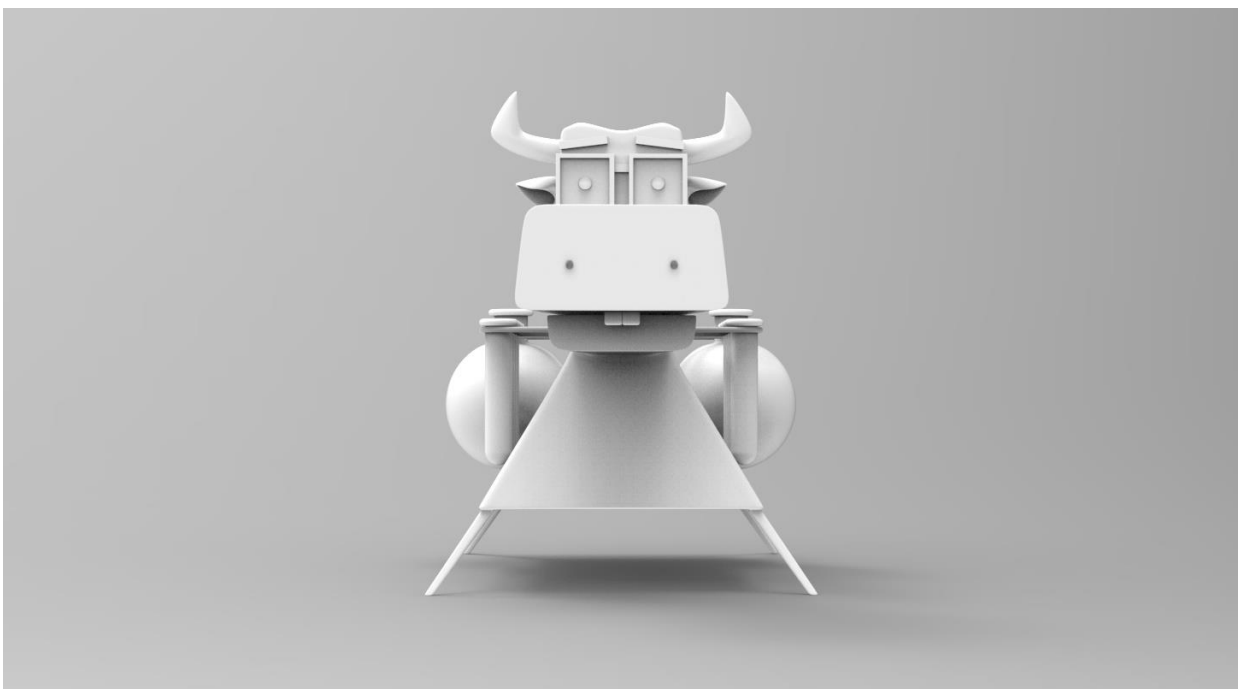


Ilustración 30. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 31. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

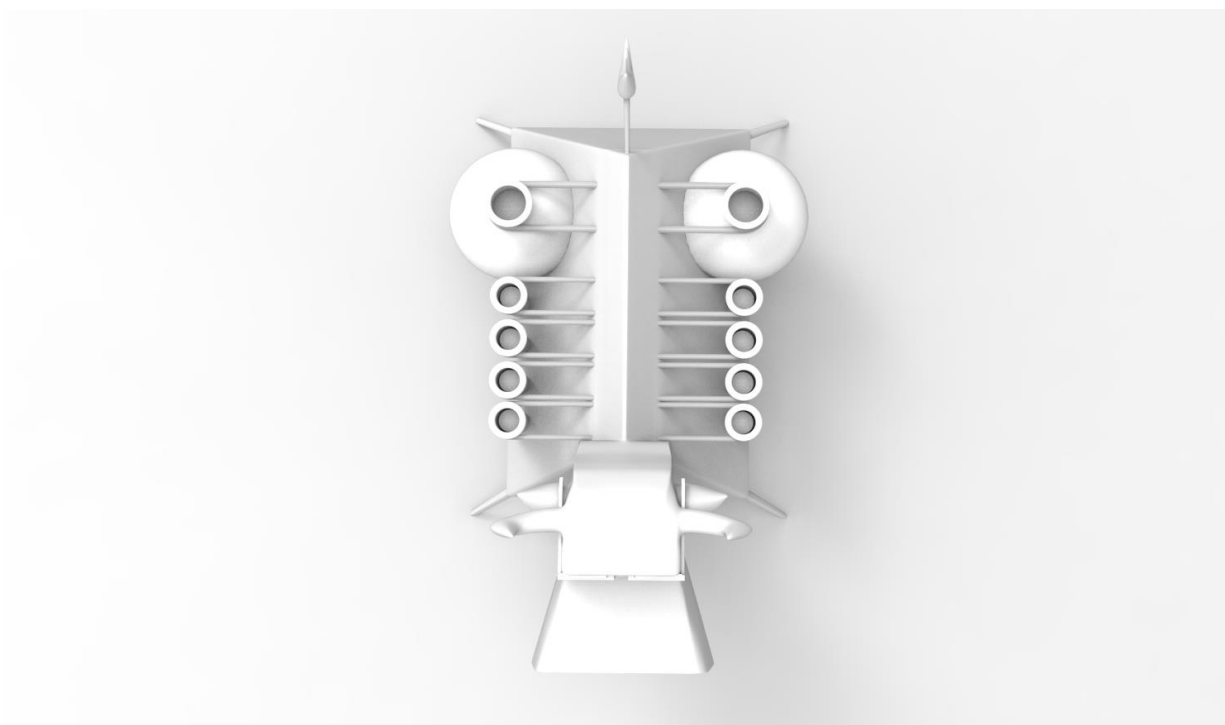


Ilustración 32. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



10.1.8. Texturizado y renderizado.

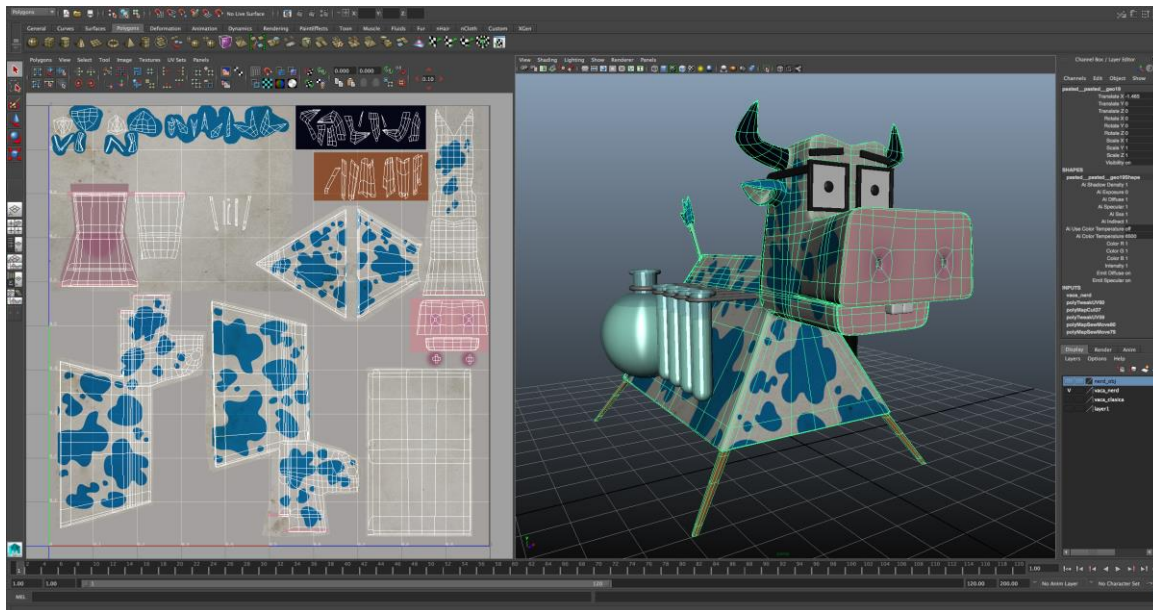


Ilustración 33. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

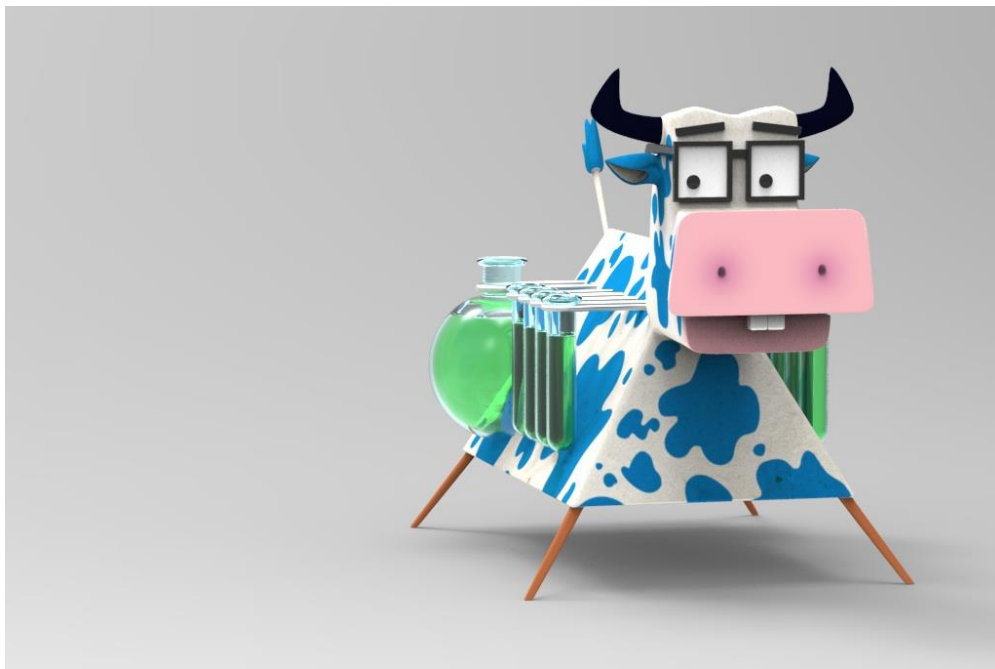


Ilustración 34. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 35. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 36. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

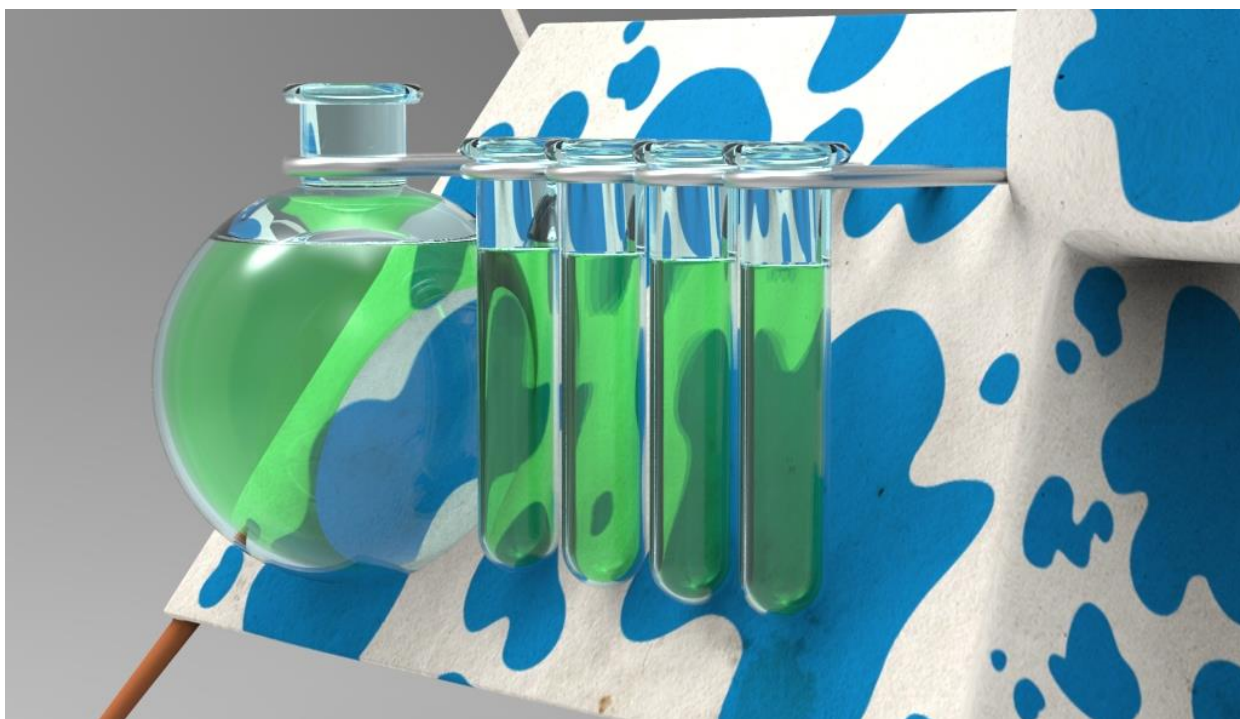


Ilustración 37. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

Propuesta Gráfica



Ilustración 38. Renderizado de personaje 2. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Tercer personaje.

10.1.9. Backstory 3.

En la provincia del Azuay en los años 80 y 90 se realizaban varias fiestas en las diferentes parroquias y cantones en honor a sus santos y patronos para lo que se contrataba a don “Lucho” para que llevara los cohetes y realizara los “castillos, vacas locas, indios Lorenzo, etc.”

Don “Lucho” llegó a ser muy famoso por sus divertidas creaciones las que llenaba de cohetes palomas y silbadores, la provincia llegó hacerse conocer y ser muy respetada por su pirotecnia, con esta iniciativa abrieron varios locales con venta de estos productos que se armaban artesanalmente.

Don Lucho insistía a sus hijos aprendiera de su arte, pero a ellos no les gustaba que los llamara “cueteros” y tampoco querían aprender de su oficio, los años pasaron y don Lucho envejeció sus fuerzas ya no le dan para construir más de sus personajes.

Las tradiciones y las fiestas patronales se han ido perdiendo con el tiempo, por lo que su venta ha bajado quedando muchos de sus trabajos guardados en su pequeña bodega, pero su creatividad y dedicación para elaborarlos son la esencia de estos personajes, muchos creados para venerar a Santos y Santas, para festejar la fe de sus devotos todo esto crea algo mágico en ellos algo que los mantiene vivos.



10.1.10. 5.4.2 Bocetos.



Ilustración 39. Bocetos de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 40. Bocetos de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

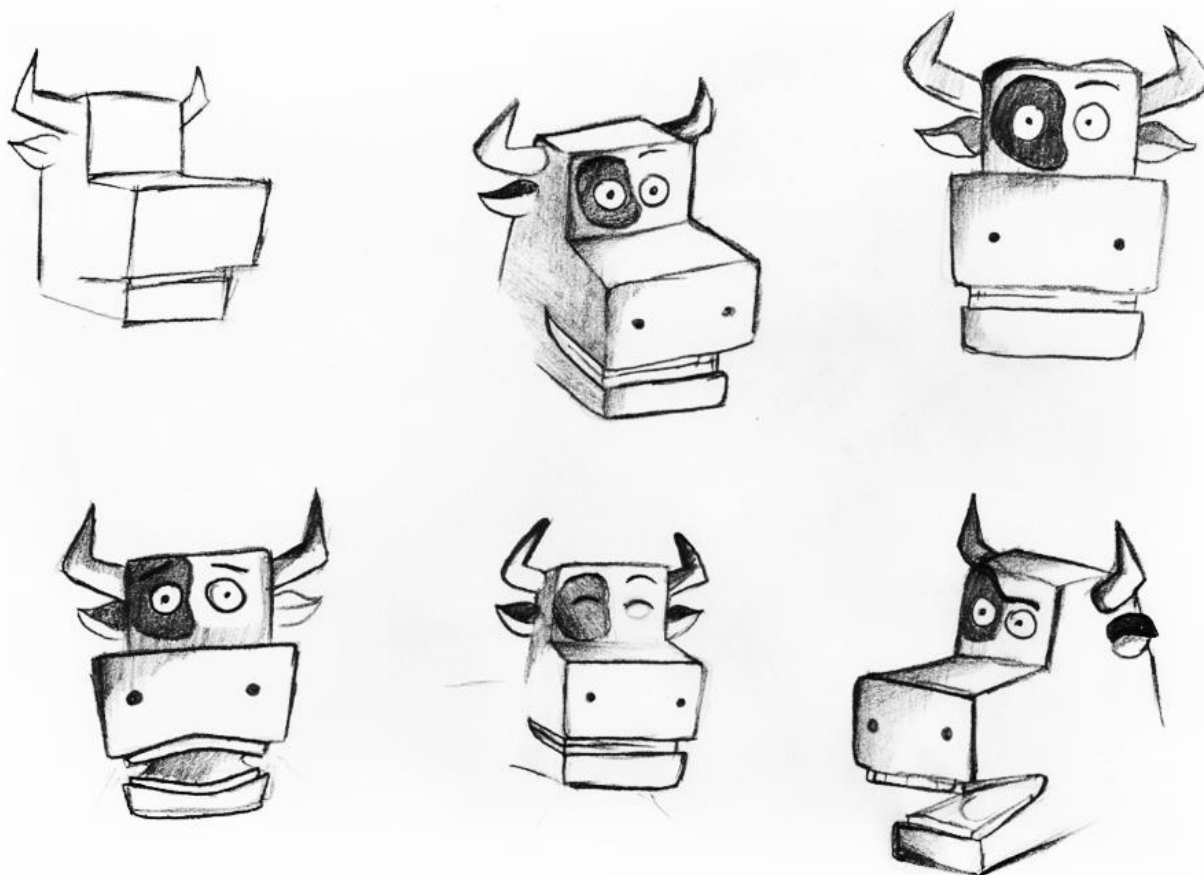


Ilustración 41. Bocetos de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 42. Bocetos de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



10.1.11. Modelado, malla poligonal.

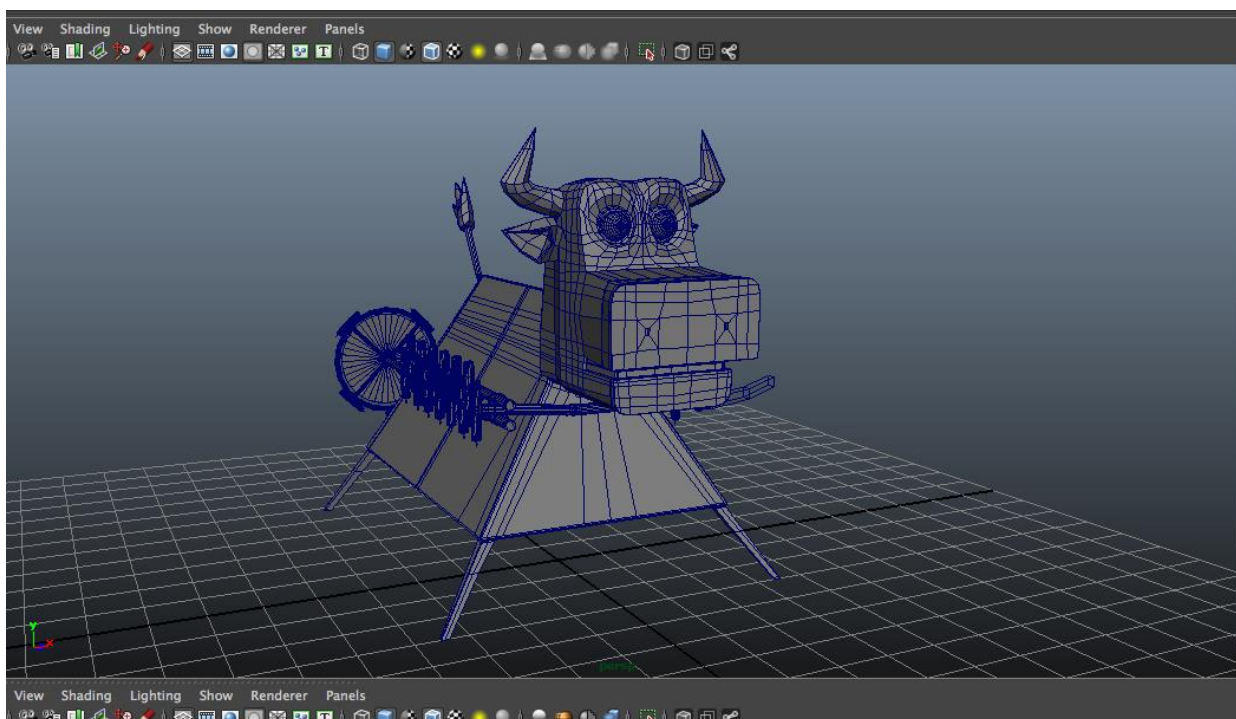


Ilustración 43. Modelado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

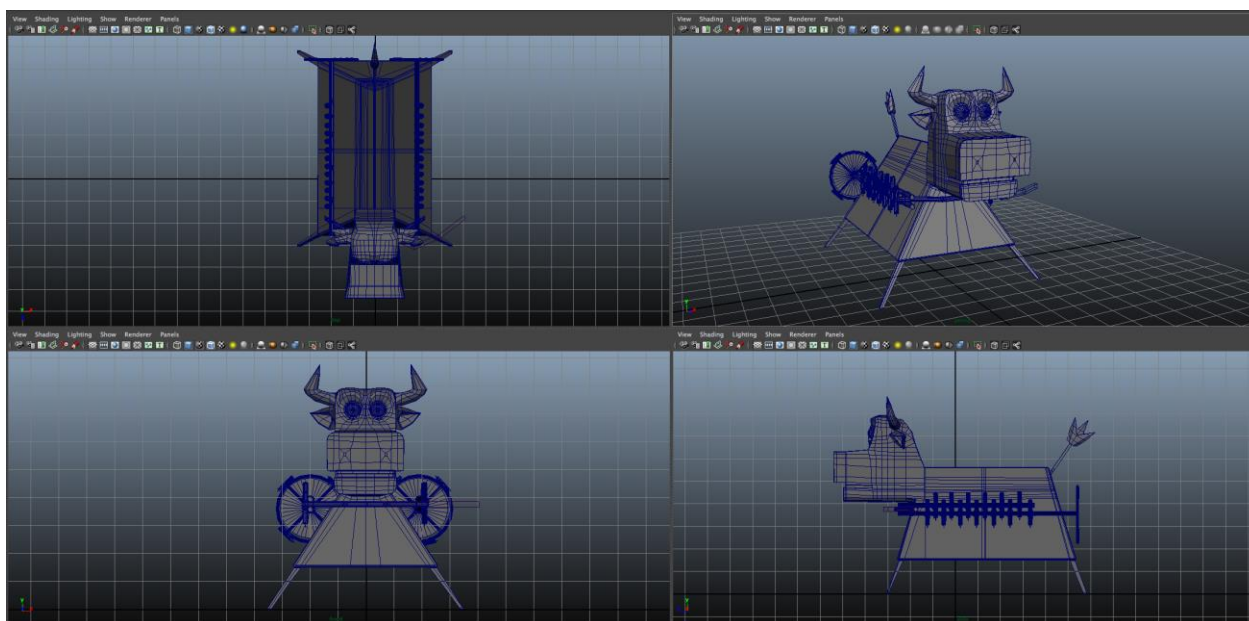


Ilustración 44. Modelado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

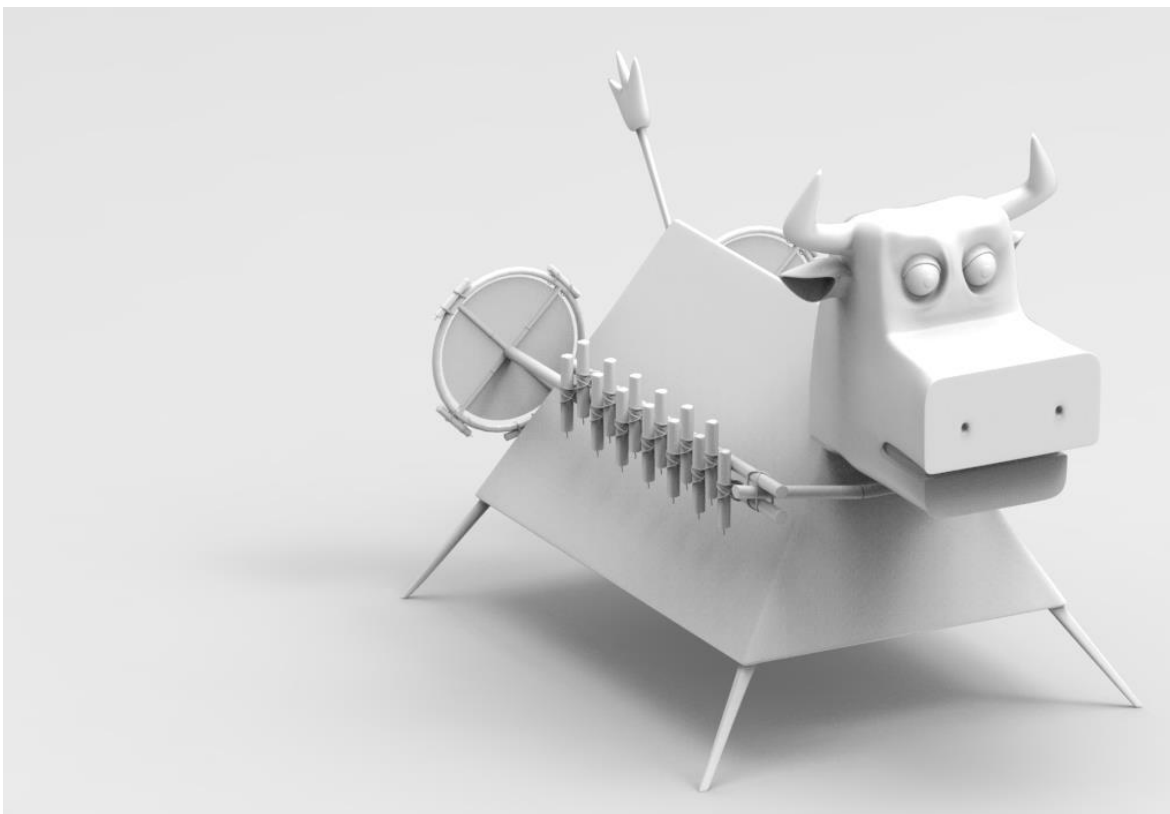


Ilustración 45. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

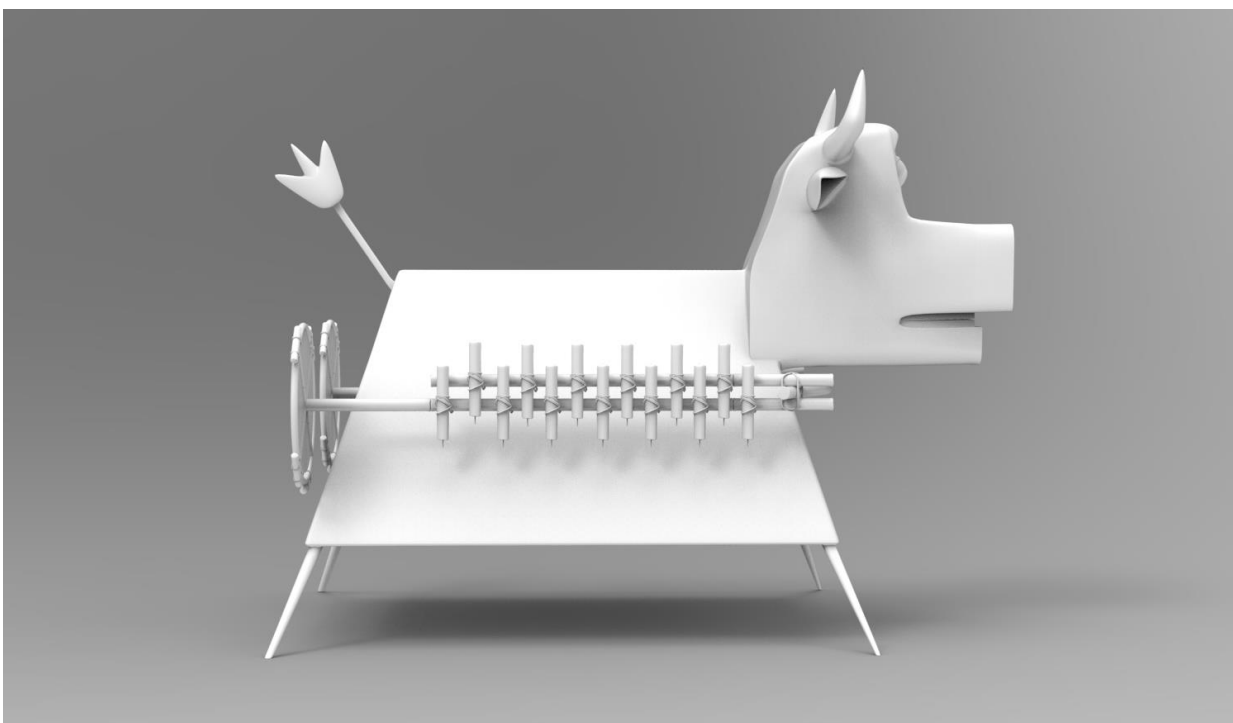


Ilustración 46. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

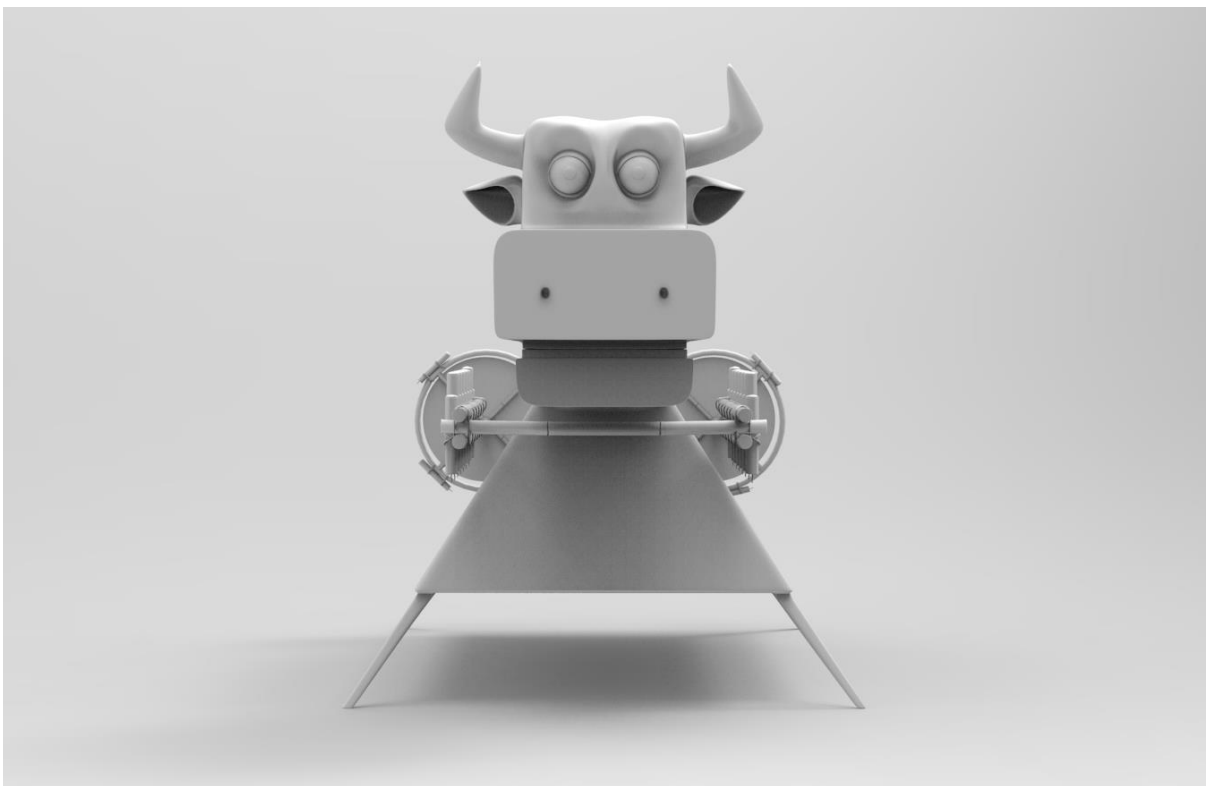


Ilustración 46. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 47. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

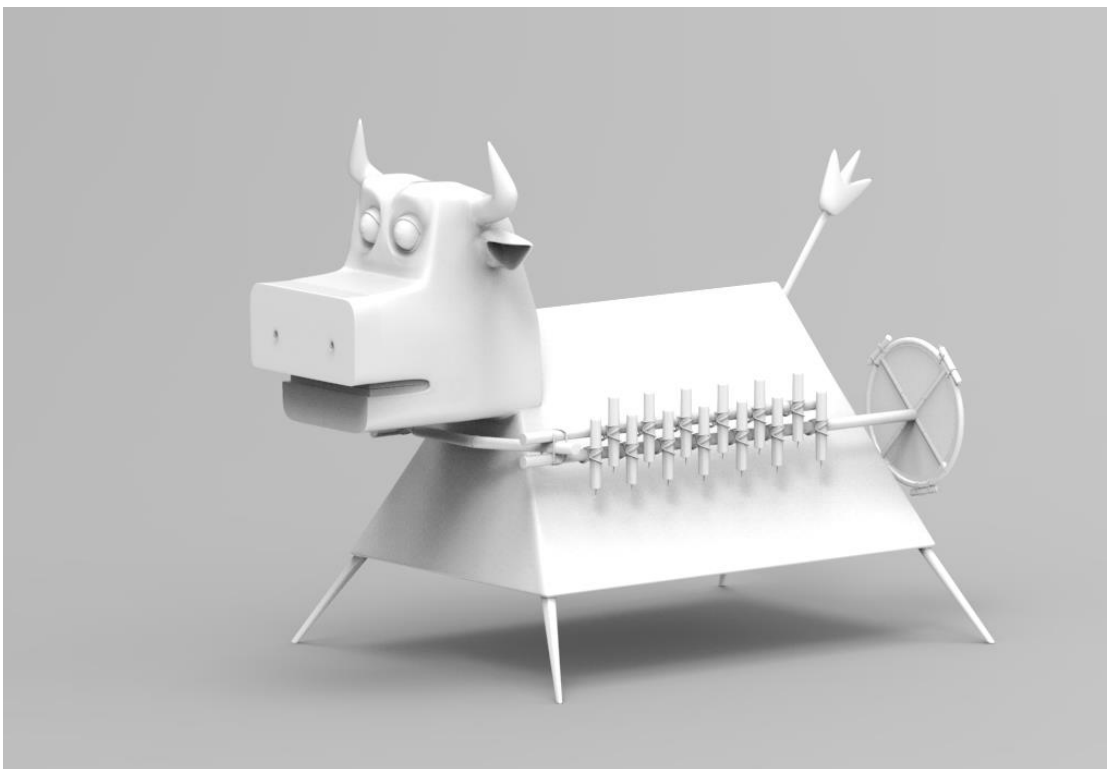


Ilustración 48. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

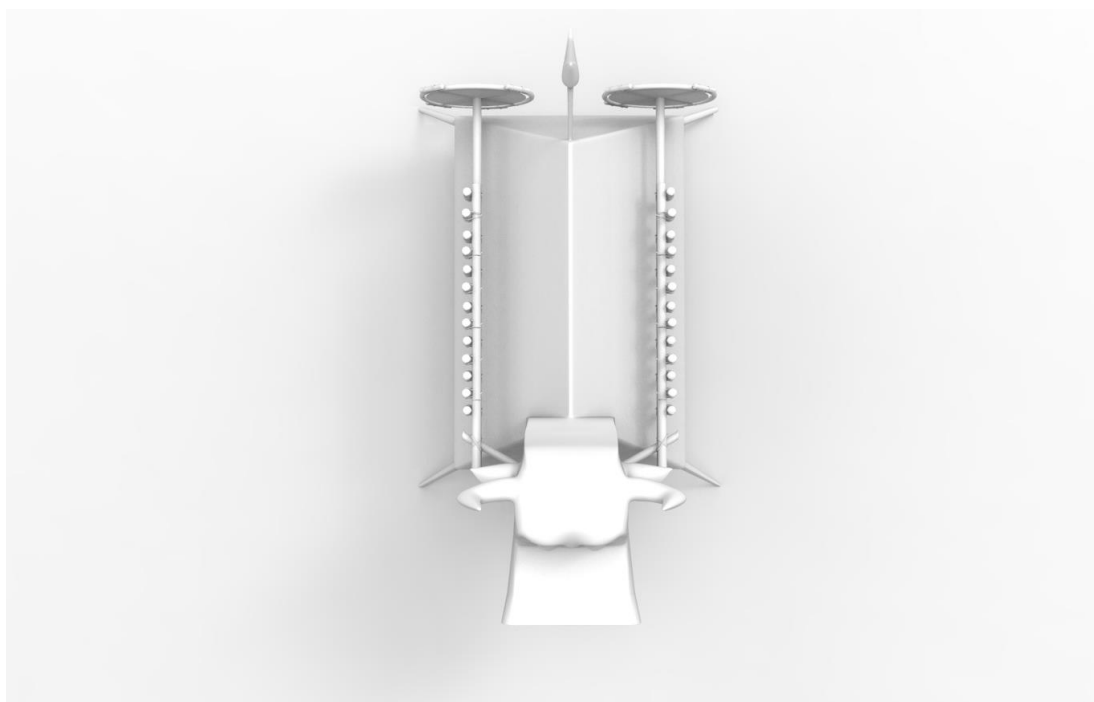


Ilustración 49. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



10.1.12. Texturizado y renderizado.

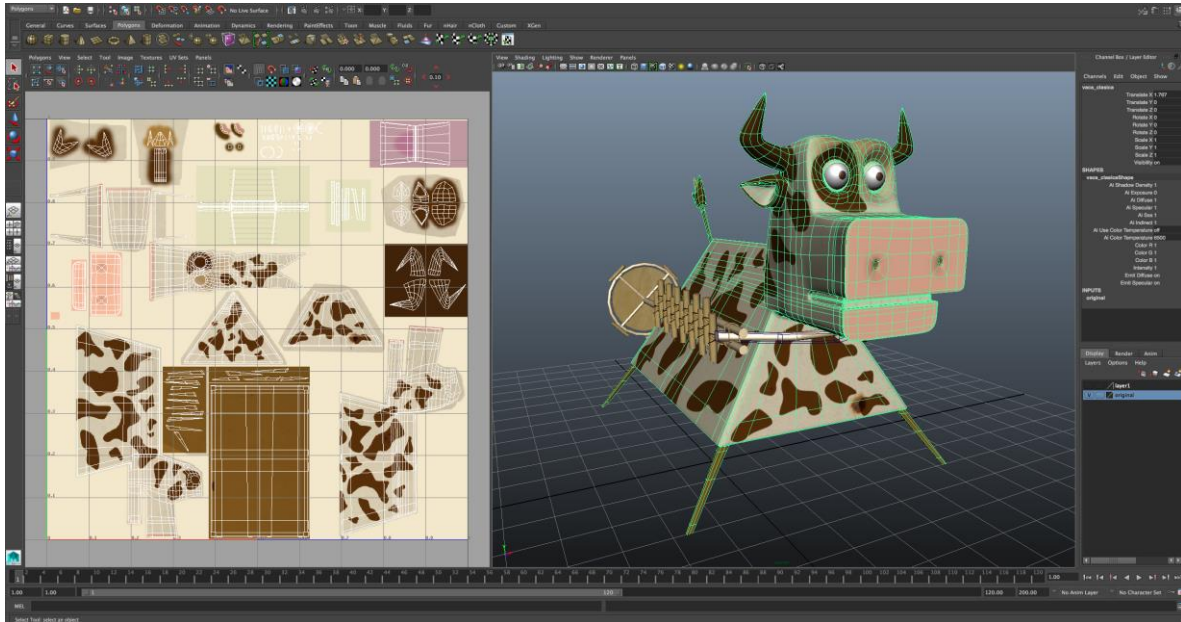


Ilustración 50. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 51. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

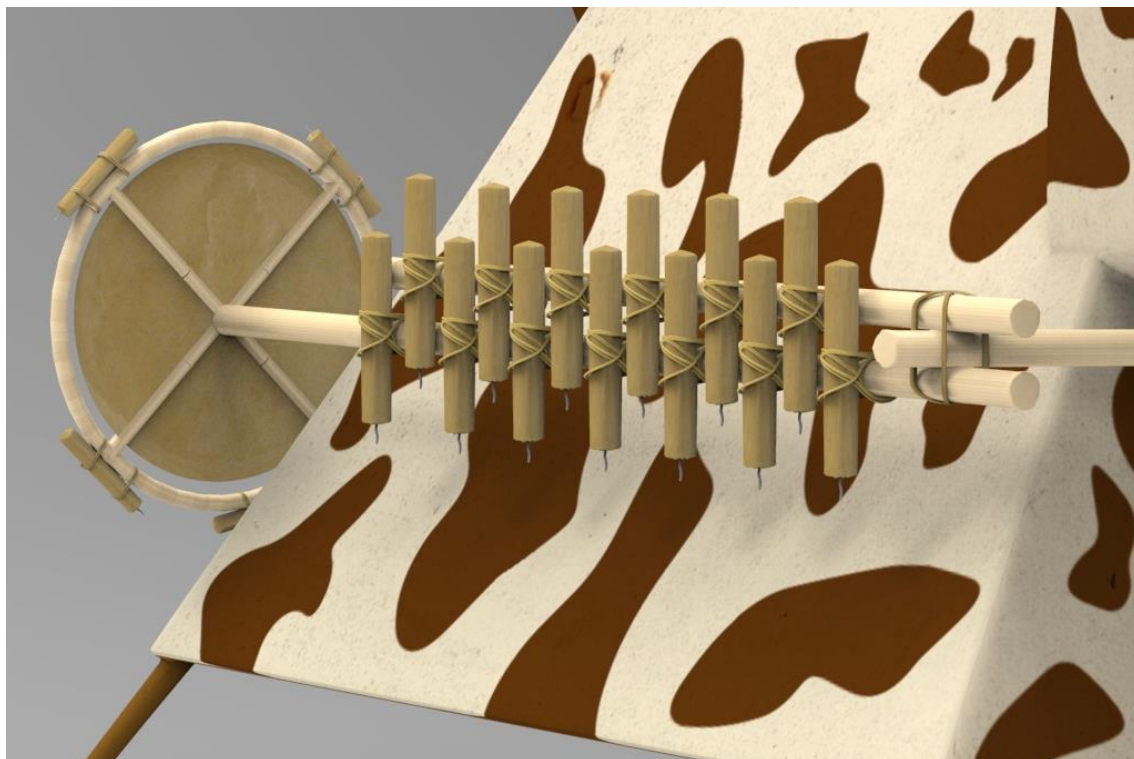


Ilustración 52. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 53. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Ilustración 54. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

Propuesta gráfica.



Ilustración 55. Renderizado de personaje 3. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Animación 3d.

10.1.13. Colocación de esqueleto interno

En este proceso se coloca los controladores conocidos como “joins” dentro del programa, los cuales se colocan en cada “articulación” del personaje que se consideren necesario para dar movimiento al mismo, por ejemplo: los pies, rodillas cabeza, cuello etc.

Los controladores deben estar jerarquizados adecuadamente es decir desde el punto principal o inicio que puede ser la cadera hasta la punta de los pies, boca, rabo, simulando un esqueleto dentro del personaje, comprobando y delimitando las coordenadas de los movimientos que el personaje pudiera dar para luego proceder a unir o interactuar con la malla del objeto.

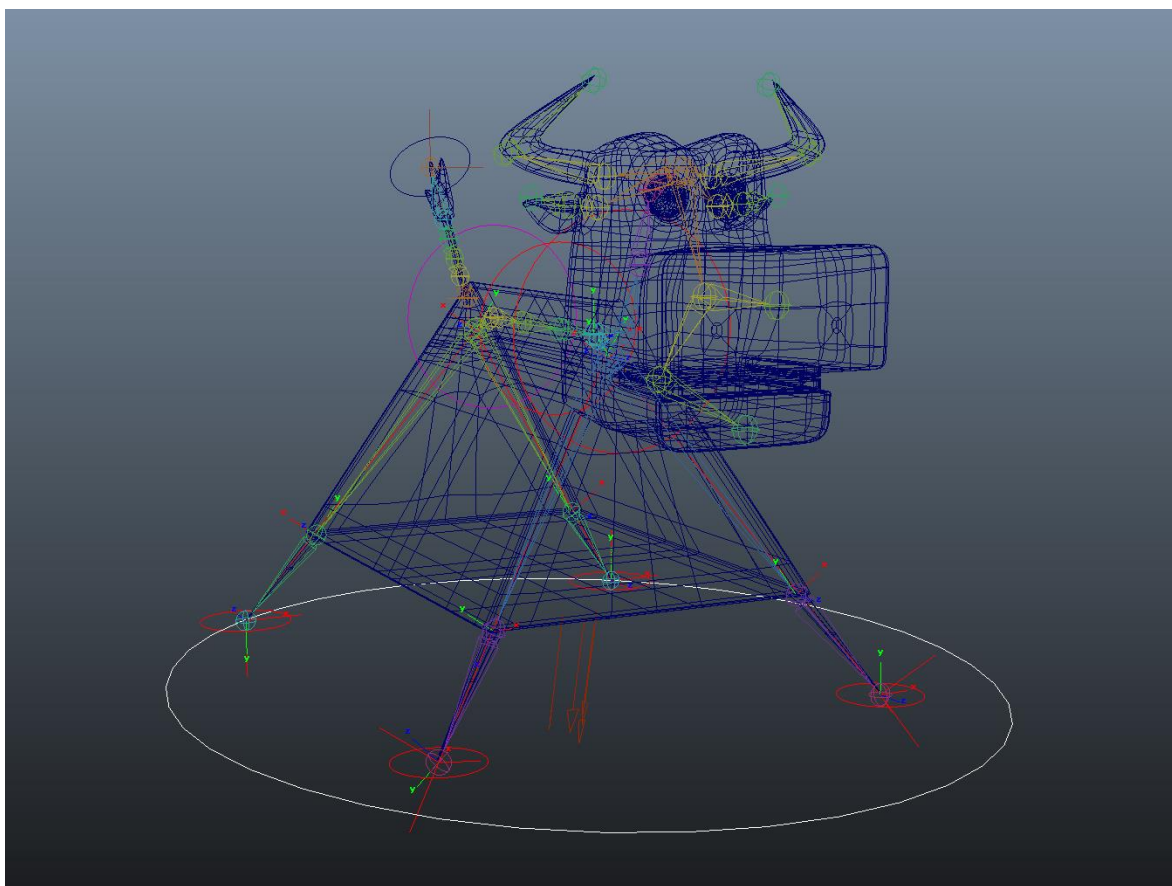


Ilustración 56. Colocación de controladores personaje 1. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

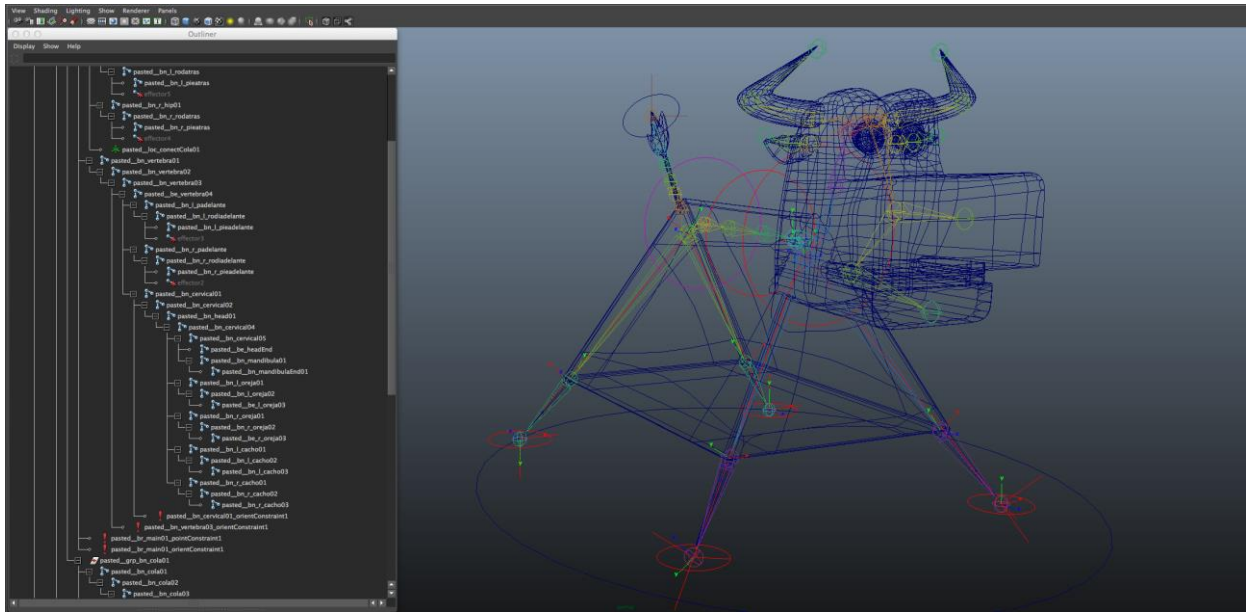


Ilustración 57. Colocación de controladores personaje 1. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

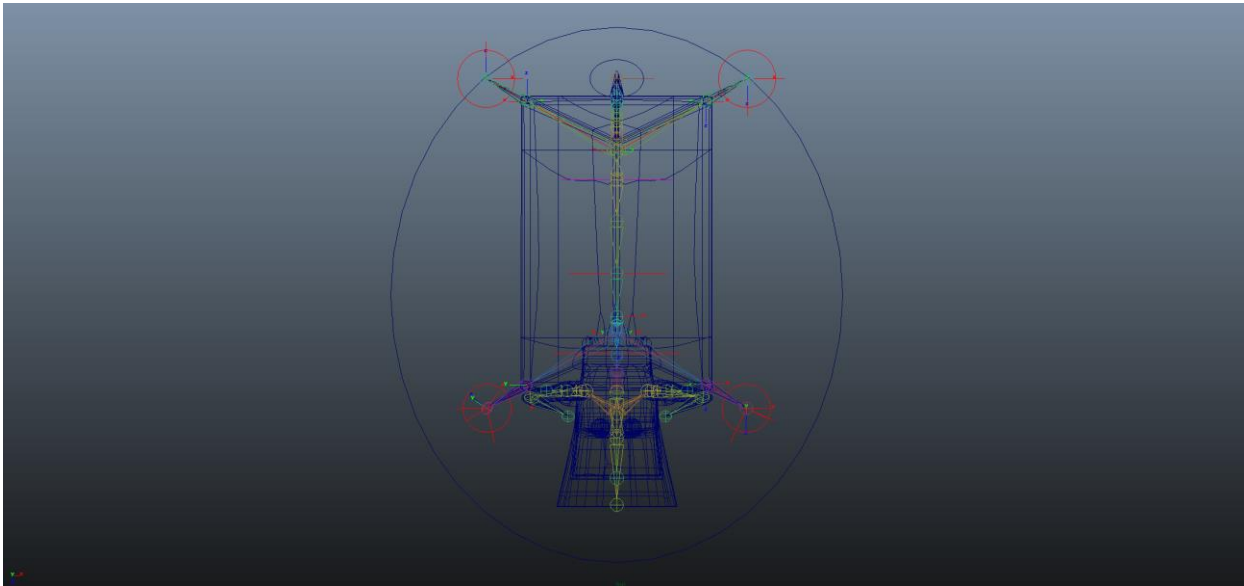


Ilustración 58. Colocación de controladores personaje 1. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

10.1.14. Blend shapes o combinación de formas (Modelado para gesticulación.)



Esta herramienta es muy utilizada para dar gesticulación, en este proceso se duplica el objeto cuantas veces sean necesaria, por cada malla duplicada se modelará o modificará una expresión diferente dependiendo de lo que se quiera lograr, por ejemplo: felicidad, tristeza, enojo, sorpresa, parpadeos, etc. Es importante que la malla original se mantenga sin ninguna modificación.

Mientras más gestos se modelen mayor será el realismo a la hora de la animación, una vez modelado los rostros se procede a combinar con la malla principal, el programa acopla los modelos a la malla original y proporciona el listado de rostros con un controlador independiente para cada uno de ellos, y un “Key” para su animación dentro de la línea de tiempo.



Ilustración 59. Colocación de controladores personaje 1. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

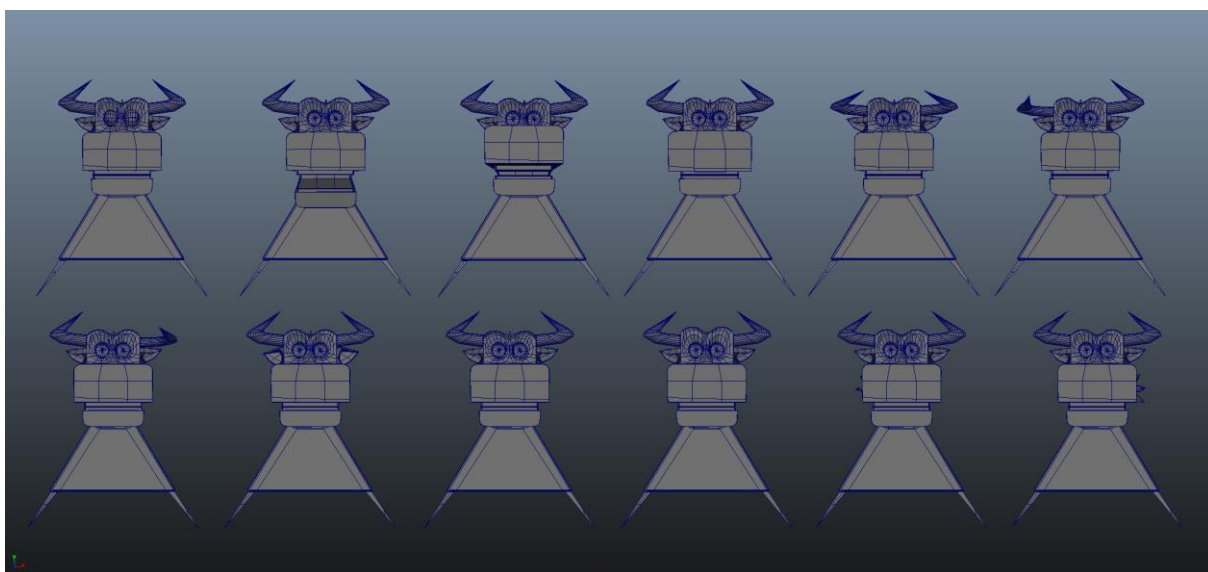


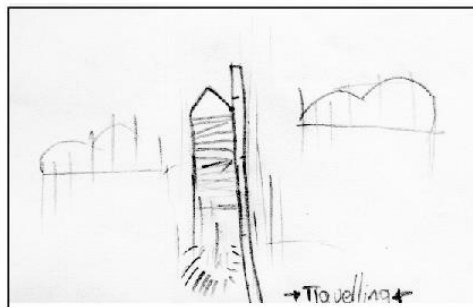
Ilustración 60. Modelado y gesticulación . **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

Video corto animado.

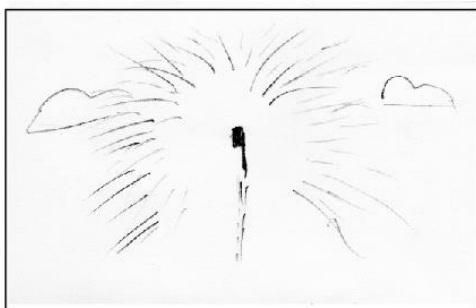
Story board



1 Escena (Intro logo)
plano general el logo desaparece con el humo.



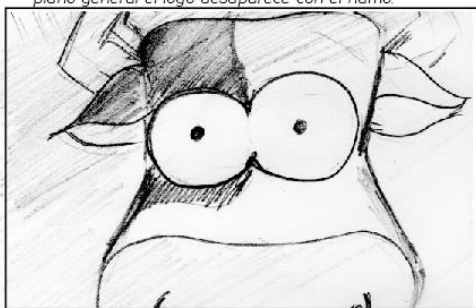
2 Escena (cámara siguiendo al cohete)
travelling, primer plano, cohete prendido.



3 Escena (cohete revienta.)
plano general el logo desaparece con el humo.



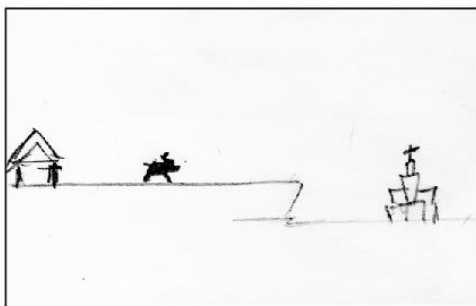
4. Escena (fiesta de pueblo apartado)
gran plano general



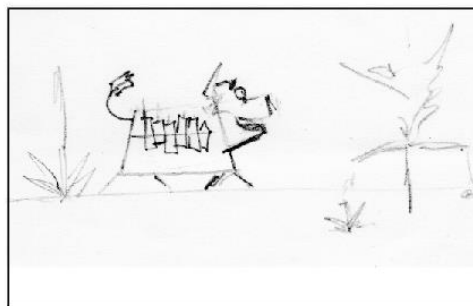
5 Escena (personaje despierta)
recorrido de cámara primer plano del personaje



6 Escena (cámara casa abandonada)
plano general

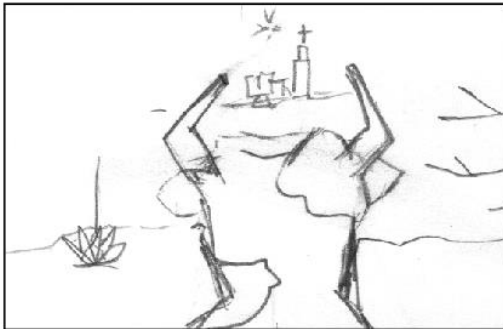


7 Escena (muestra la casa y el pueblo)
gran plano general

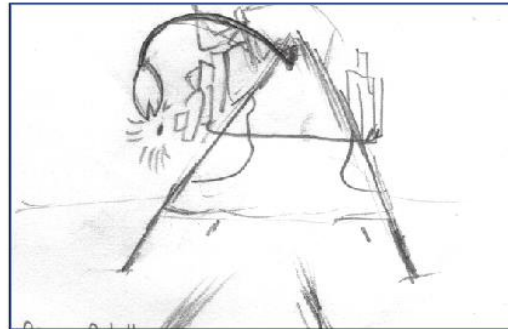


8 Escena (el personaje camina hacia el pueblo)
plano entero

Storyboard. Fuente y elaboración: Andrés Ruilova 2018



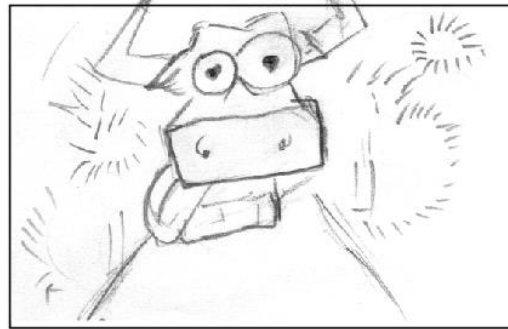
9 Escena (el personaje y el pueblo lejano)
primer plano superior.



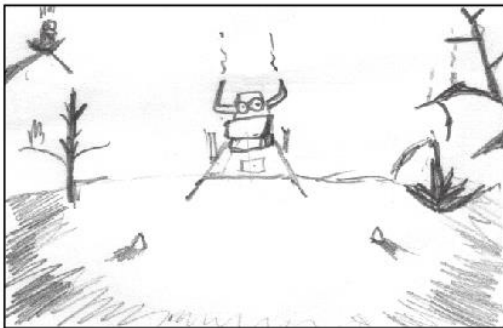
10 Escena (la vaca se pende)
plano de detalle



11 Escena (la vaca loca prendida luces y pirotécnia.)
plano general



12. Escena (vaca loca y feliz)
primer plano



13 Escena (personaje humo y luces)
Plano entero



14 Escena (el cohete explota terminado la escena)
plano general

Storyboard. Fuente y elaboración: Andrés Ruilova 2018

El Storyboard y contenido del corto animado se ha planteado de acuerdo al Backstory del personaje, lo que se pretende es dar a conocer las características que este tiene, su vida, contexto y sobre todo utilizar los personajes en una nueva plataforma como lo es el video.



Aplicaciones gráficas

Las aplicaciones gráficas de los personajes en productos están relacionadas con los de la encuesta realizada (revisar anexos).



Aplicaciones Gráficas. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Aplicaciones Gráficas. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Aplicaciones Gráficas. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Aplicaciones Gráficas. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Prototipos



Prototipos de material promocional. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Prototipos de material promocional. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Prototipo forro computador portátil.



Prototipos de material promocional. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

Prototipo peluche



Prototipos de material promocional. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018



Prototipos de material promocional. **Fuente y elaboración:** Andrés Ruilova 2018

11. Conclusiones.

Con la investigación realizada se puede constatar que la provincia del Azuay cuenta con personajes culturales y tradicionales que se los puede apreciar en determinadas celebraciones religiosas o paganas, con mucha riqueza gráfica y conceptual, que han sido parte importante dentro nuestra cultura y sobre todo que los niños y jóvenes los reconocen y aprecian.

Se ha realizado un sistema de personajes basados en la reinterpretación de la vaca loca, uno de los personajes típicos en las fiestas populares de la región. A este personaje que los niños consideran atractivo por el rol que desempeña dentro de la fiesta popular, se le ha dado características contemporáneas, sin hacer que pierda su objetivo principal que es el de divertir y entretener.

Para este proceso se ha utilizado herramientas de diseño como el modelado 3d que además de brindar una estética especial, permite la utilización del objeto 3d en nuevas plataformas de entretenimiento como video juegos, animación 3d, realidad aumentada y que se adapte a nuevos medios de entretenimiento digital.

Como parte de la promoción del proyecto se ha elaborado un corto animado con uno de los personajes en el que se cuenta parte de su historial. Este corto animado



es un ejemplo de las diversas utilidades que se le pueden dar a los personajes en el ámbito del diseño.

También el merchandising o las aplicaciones gráficas que se proponen para promocionar el proyecto están dadas a productos que han sugerido los niños y pueden ser de consumo masivo como de uso particular, para estos gráficamente se ha aplicado la cromática de la marca y parte del contexto o ambiente en el que se desarrollan los personajes.

Recomendaciones.

Una de las principales recomendaciones una vez elaborado el proyecto es la de delimitar el trabajo en cuanto a la creación, modelado y animación de personajes ya que comprende un trabajo muy extenso y requiere de mucho tiempo y equipos adecuados para su elaboración lo que también influye del producto final..

Una vez elaborado el proyecto y analizando el alcance que estos podrían tener recomendaría que se amplíen las materias y horas en cuanto al modelado y animación 3d dentro de la universidad, estas son herramientas contemporáneas que también ayudan a la comunicación gráfica, al posicionamiento de marcas, campañas publicitarias, proyectos artísticos, spots publicitarios, prototipos, modelado de objetos, concreción de proyectos etc.

El diseño gráfico como carrera brinda una extensa línea de aplicaciones en el campo laboral de las cuales algunas se han sobreexplotado, queda mucho por explorar en nuevas plataformas y considero que es responsabilidad nuestra también como diseñadores brindar soluciones y dar alternativas que aporten a la sociedad, que nos ayuden mejorar como personas y como profesionales.



12. Bibliografía:

- Wells Paul 2007. *Fundamentos de la Animación*. Parramon Ediciones.. Singapur.
- Sáenz Valiente Rodolfo 2009. *Arte y técnica de la animación*. Ediciones la Flor. Buenos Aires.
- Anima Mundi, 2004/ *Animation Now*.Ed. Lulius Wiedemann. Rio de Janeiro.
- Galindo Carlos, 1989."La pirotecnia en el Azuay". Centro Iberoamericano de Artesanías y artes populares. Folklore, Revista #4. I. A. (1968).Cuenca Ecuador.
- Bernal Oliva C 2004. *La verdad del personaje teatral*. Servicio de publicaciones.Murcia.
- Vázquez Oswaldo, 1994. *La fiesta Popular en el Ecuador*. CIDAP. Cuenca.
- Andrew Chong, 2010.*Animación digital Volume 2 of Naturart, S.A.,Blume Animación*
- Ratner Peter Anaya. 2005, *Multimedia,Animación 3D*
- Todd Deborah, 2007. *Game design*, A K Peters, Ltd.Wellesley, Massachusetts.
- Adam Watkins, 2012. *Getting Strated in 3d with Maya*, U.S.A.
- Ortiz Fernando, 1996. *Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar*, Caracas,
- Rafael C. Sánchez, 1994. *Montaje Cinematográfico*. México.

13. Linkgrafía:

<http://lalineadefuego.info/2013/01/20/antropofagia-cinematografica-en-el-ciberespacio-el-caso-ecuatoriano-de-enchufetv-por0-camilo-luzuriaga/>
<http://josealvessilva.daportfolio.com/gallery/181086#7>
<http://www.behance.net/gallery/Characters/552757>
<http://dagoned.blogspot.com/p/models.html>
<http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlriid1/unidad4/personajesCaracter/personajeLiterario>
<http://www.codeso.com/PrensaEcuador/090915-Traffic-News-Cotopaxi-Se-acerca-fiesta-Mama-Negra.html>
http://storify.com/gabriela_pineda/folklore-ecuatoriano-identidad-ecuatoriana-y-cultu/embed



http://www.nowtopians.com/wp-content/uploads/2011/04/taita-de-carnaval_3418.jpg
<http://www.andes.info.ec/sites/default/files/styles/large/public/cuatro.jpg?itok=hlpAjMzt>
<http://especiales.elcomercio.com/planeta-ideas/ideas/5-de-octubre-2014/mascaras-rostros-mama-negra-Ecuador>
<http://www.flashbackuniverse.com/blogImages/MondayMisc/Frankenstein/frankenstein2.gif>
http://paintingandframe.com/prints/gustave_dore_don_quixote_and_sancho_panza_illustration-12939.html
<http://robotania.com/wp-content/uploads/2012/03/dracula.jpg>
<http://www.panorama.com.ve/uploads/dracula2.jpg>
<https://blogallangraphic.wordpress.com/?archives-list=1>
http://es.monsterhigh.wikia.com/wiki/Archivo:Draculaura_perfil.jpg
<https://www.pinterest.com/carolebear1945/mickey-mouse/>
www.autodesk.com/products/autodesk-3dsmax
<http://www.maxon.net/>
<http://www.blender.org/>
<http://pixologic.com/>
<http://www.autodesk.es/products/maya/overview>
<http://doodles.co/blog/?p=425>
<http://caseyrobin.com/portfolio.php>
<http://www.animum3d.com/blogs/el-crack-del-mes?page=2>

14. Anexos

Cuestionario de preguntas para encuesta.

Entrevistas:

- Galo Torres Palchisaca
Catedrático de la Escuela de Cine de la Universidad de Cuenca-Ecuador.
- Sebastián Lazo
Catedrática de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Cuenca-Ecuador.
- Tamara Landivar
Antropóloga. Museo Pumapungo Banco Central.
Carmita Baculima Artesana de Pirotecnia.

Anexos: Modelo de Encuesta.



Universidad de Cuenca
Facultad de Artes
Escuela de Diseño

Estudiante
José Andres Ruilova
8 ciclo de Diseño Gráfico

Nombre: Escuela: Edad:

1

Coloca el nombre del personaje o superheroe animado que mas te gusta dependiendo de cada casilla.

video juegos

series de tv

peliculas

.....
.....

.....
.....

.....
.....

2

Señala que series o peliculas animadas prefieres cuando tienes tiempo libre.?

Comedia

☐

Acción

☐

Aventura

☐

Otros

☐

3

Has visto series animadas por internet. ☐ si ☐ no coloca su nombre

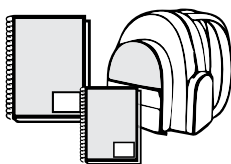
4

Si un personaje de tu serie favorita te gusta, en cual de estos artículos prefieres tenerlo.

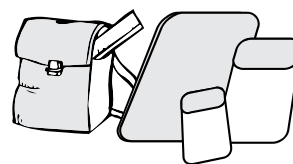
Prendas de vestir

☐

Utiles escolares

☐

bolsos para: portatil, tablet, celular

☐

5

Si conoces ha estos personajes culturales coloca una x, y si alguno te parece divertido coloca x x.

diablo huma

☐☐

curiingue

☐☐

la vaca loca

☐☐

Resultados.



Público meta.

Jóvenes y niños de 8- 13años.

Objetivos:

- Recopilar información sobre tipos de personajes y popularidad.
- Saber que estética se maneja en los distintas animaciones.
- Que aceptación tienen los personajes de fietas populares locales.
- Que tipo de artículos son ideales para la aplicación de gráfica popular.

Respuestas

1

Coloca el nombre del personaje o superheroe animado que mas te gusta dependiendo de cada casilla.

video juegos

series de tv

películas

.....
.....

.....
.....

.....
.....

Juegos Video



92.9 %
modelado 3d

Series de TV



85.4 %
2d / cartoons

Películas



47.4 %
3d / tracking



2

Señala que series o películas animadas prefieres cuando tienes tiempo libre.?

Comedia

☐

Acción

☐

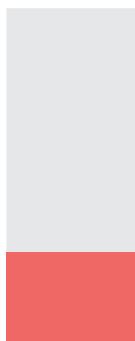
Aventura

☐

Otros

☐

Comedia



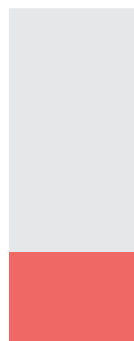
28.1 %

Acción



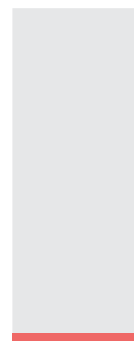
92.9 %

Aventura



26.3%

Otros



5 %

3

Has visto series animadas por internet.

si

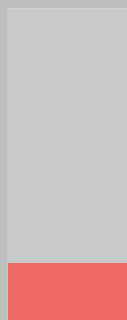
☐

no

☐

coloca su nombre

3d



17.54%

2d



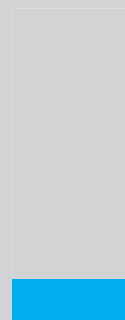
54.4%

SI



85.9%

NO



5 %



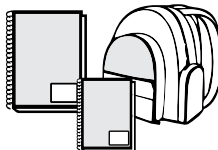
4

Si un personaje de tu serie favorita te gusta, en cual de estos artículos prefieres tenerlo.

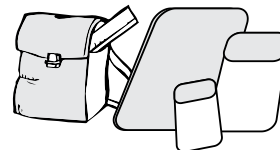
Prendas de vestir

☐

Utiles escolares

☐

bolsos para: portatil, tablet, celular

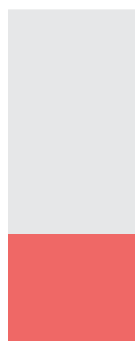
☐

Prendas de vestir



50,8%

Utiles Escolares



33.3 %

Forros



70.2 %

5

Si conoces ha estos personajes culturales coloca una x, y si alguno te parece divertido coloca x x.

diablo huma

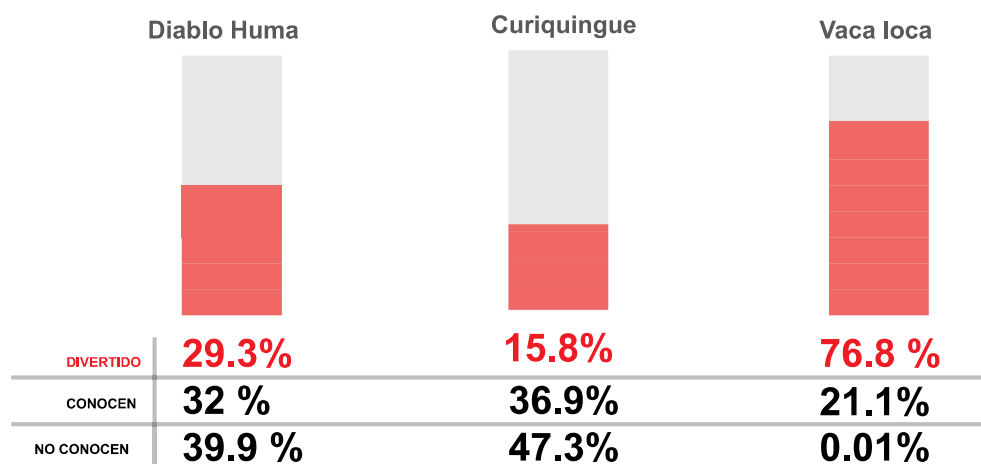
☐☐

curianguine

☐☐

la vaca loca

☐☐



15. Glosario:

La mama negra: Es una celebración ecuatoriana, festejada en Latacunga, Mama Negra Conocida como Santísima Tragedia es una fiesta tradicional propia de la ciudad de Latacunga, es una simbiosis de las culturas indígena, española y africana. La Mama Negra nos demuestra, en una mágica ceremonia destinada a interpretar la vida de diferentes pueblos, como el mestizaje de las expresiones populares es capaz de crear fenómenos mucho más bellos y ricos que los que proceden del exclusivismo cultural, en la cual sus habitantes rinden homenaje a la Virgen de la Merced como demostración de agradecimiento por los favores concedidos.

Taita carnaval: Taita Carnaval es la representación de la abundancia, de la fortuna, por lo que para los indígenas, la mejor forma de recibirlo es preparándole una ofrenda. También se lo conoce como un personaje mítico que emerge del interior de las montañas, año tras año visita a las familias entonando canciones para invocar a los espíritus de los ancestros.

Diablo huma. La palabra huma, significa en quichua "cabeza", por lo que su nombre es en castellano "cabeza de diablo". El diablo Huma, que es el guía o consejero de la comunidad y lleva una máscara de tela azul o roja que le cubre hasta la mitad del pecho; las ñustas, que son las reinas de las fiestas, y los aricuchos.

La diablada: Es una danza llamada así por la careta y el traje de diablo que usan los danzantes.² La danza representa el enfrentamiento³ entre las fuerzas del bien



y del mal, reuniendo tanto elementos propios de la religión católica introducida durante la presencia hispánica como los del ritual tradicional andino.⁴

Vaca loca: Estructura de pirotecnia hecha en algunos casos de papel y carrizo que es encendida en las celebraciones paganas o religiosas en Ecuador.

Prioste: El Prioste, sin duda el cargo de Junta de Gobierno que más trabaja físicamente en la Hermandad religiosa.

Cada Hermandad tiene establecido en sus Reglas el número de Priostes que conforman la junta de gobierno y sus funciones: decidir como poner los altares, los cultos, las imágenes, las flores, fundir la cera, la ropa, las insignias.

También llamada prioste la persona escogida para asupiciar una celebración.

Carrizo: Planta gramínea que crece cerca del agua, con la raíz larga y rastrera, hojas planas que sirven como forraje y flores en panojas anchas.

Ratones: parte de la pirotecnia que se coloca en diversas estructuras que al encenderse se mueven rápidamente con un sonido parecido al de un silbido.

Silbadores: juegos pirotécnicos en forma de un cigarrillo que al encenderse provocan un sonido como de silbido.

Palomas: son llamadas a los juegos pirotécnicos que forman una especie de rosetón con se encienden.

Mimesis: En las poéticas clásicas, imitación en el arte de la naturaleza, entendida como objeto de la obra artística:

Banalizando: Que es intrascendente, vulgar o de poca importancia:

Cliché: Idea o expresión demasiado repetida.

Flip books: es un libro con una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a otra, de modo que cuando las páginas se mueven rápidamente, las imágenes parecen animar mediante la simulación de movimiento o algún otro cambio.

Render: Representación en el arte visual y dibujo técnico, el proceso de cambio de un archivo 3d con la formulación, la adición de color, sombreado y textura de convirtiéndola en imagen.



Extrusion: ES un proceso utilizado para crear objetos con [sección](#) transversal definida y fija. El material se empuja o se extrae a través de un troquel de una sección transversal deseada.

Tessellate: En los gráficos por ordenador, teselación se utiliza para administrar bases de datos de los polígonos (a veces llamados vértice conjuntos) presentando objetos en una escena y dividirlos en estructuras adecuadas para la representación. Especialmente para renderizado en tiempo real, los datos se teselar en triángulos

Bisel: Corte oblicuo en el borde de una lámina o plancha:

Merchandising. Conjunto de productos publicitarios para promocionar un artista, un grupo, una marca, etc.